CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Février 97
N° 102

Deadlands

Cow-boys zombis et fantômes indiens

Le Mal est partout

- Figurines infernales
- Scénarios démoniaques
- Personnages mauvais
- Diables à l'américaine
- Meurtre à l'abbaye
- et France des Ténèbres

Et pour se rafraîchir les neurones : Polaris, le jeu des abysses ; Manifeste pour le 10e art et la fin du Réseau divin.

M 3168 - 102 - 32,00 F

230 FB - 8,50 FS - 5.25 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

PENDANX

Édito

Marre d'être gentil et bon!

Comme disait mon grand-père, bon ça s'écrit avec un « b ».

Intrépide face au danger, le paladin en butte au cynisme et à la mauvaise foi craque et retourne parfois son armure... Le mal est partout : dans les dents, dans les chaussures, sur la mer, « fais-moi mal Johnny Johnny » et aussi dans certaines facettes du jeu : certains personnages ne se lavent jamais (dites-vous souvent au MJ que votre personnage se lave ?), d'autres convoitent le bien d'autrui (qui n'a pas fouillé une limace géante après l'avoir tuée, au lieu de laisser ses pièces d'or pour ses héritiers et le fisc), d'autres encore montent des reportages bidonnés et... quoi ?... vous jouez un perso de journaliste et vous n'avez jamais pensé à monter un pipeau pour faire avancer le scénario ? Oui, vous pouvez aller jusque-là, ce n'est qu'un jeu après tout. Ah !, on voit là la limite du jeu de rôle : il faut une certaine culture pour imaginer tout ce que peut faire le personnage.

Eh bien Casus fait un petit état des lieux pour éclairer (obscurcir ?) votre lanterne !

Didier Guiserix

Apprendre le jeu de rôle ?

Pour débuter en jeu de rôle, rien ne vaut la pratique avec des personnes qui savent déjà jouer. Le plus simple, c'est donc de consulter la liste des clubs d'initiation, page 100. Toutes les coordonnées y figurent.

Des problèmes psychologiques ?

Consultez le professeur Randolph Carter... Ou bien, si vous avez un ami fan de Lovecraft, offrez-lui cette plaque, qu'il pourra poser à l'entrée de son bureau. Une production de la boutique parisienne *Phénomène J* (un indice pour la contacter : son numéro de téléphone est sur la plaque).



Le Collectionneur

Que vous le rencontriez au fond d'une ruelle improbable ou dans un grand salon littéraire, au fin fond d'une boutique poussiéreuse ou à un bal de charité, vous vous reconnaîtrez au premier coup d'œil. Qu'importe son nom ou son surnom, Vieille Branche, Monsieur le Comte, Aristide Johnston... Qu'importe l'époque ou sa situation, des tréfonds des Âges sombres aux holostores de l'Âge stellaire, il est là, il est le Collectionneur... Parfois, il aura un objet étrange à vous faire admirer, et vous lancera à la recherche des manuscrits qui permettront d'en retrouver l'origine. Parfois, il vous fera profiter à un prix dérisoire d'un inconcevable artefact, en échange d'un « futur petit service ». Parfois encore, il vous permettra de consulter ses larges grimoires, admirer des objets à l'abri derrière ses vitrines blindées. Un nouvelle rubrique que nous vous invitons à visiter en page 76-78.

Les crapougnats







102 Sommaire

Critiques

Magazine & aides de jeu

Scénarios de jeu de rôle

Nos rubriques habituelles

Couverture : Jean-Denis Pendanx.

N'oubliez pas notre ***bulletin d'abonnement*** *en page 12 & 103.*

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 75.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.
Encart spécial cartes réservé aux abonnés encarté page 54.

L'actualité des jeux

Ce mois-ci, beaucoup de choses chez les petits éditeurs américains. Cette subite floraison doit avoir une signification occulte . . .

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 84-85.



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Delcourt

- Finalement, contrairement à la rumeur, il n'y aura pas de jeu de rôle *Aquablue*. Dommage, dommage…

Descartes Éditeur

- **Shadowrun** : *Les chiens de guerre*, un supplément sur les mercenaires, devrait être là ou ne plus beaucoup tarder.
- **Star Wars** : *Les étoiles jumelles de Kira* est un scénario, attendu pour février.
- **Earthdawn** : *Les brumes de la trahison*, un scénario, devrait également arriver ce mois-ci.
- **Warhammer** : *L'agonie de la lumière* est, semble-t-il, la traduction de *The Dying of the Light*, une bonne petite campagne publiée par Hogshead Publishing. On l'espère pour fin février.
- Finalement, c'est Eurogames qui récupère **Formule Dé**, rendu disponible par la disparition de Ludodélire (qui, cette fois, semble définitive).

Games Workshop

- **Warhammer – Batailles fantastiques** : Et deux grosses nouveautés, deux ! *Les Hommes-Lézards* est un livre d'armée où l'on trouve de tout, des petits reptiles sournois et armés d'arcs aux énormes guerriers ultra-lourds, très bêtes et très écailleux. *Warhammer Magie* est exactement ce que son titre implique : une mine de sorts et d'objets magiques pour tous les peuples de Warhammer. Tant qu'à faire, il remet les règles de magie à plat et offre quelques clarifications bienvenues. L'idée est de rendre la magie un peu moins envahissante, pour éviter que Warhammer ne devienne un jeu de combats entre sorciers avec trois ou quatre guerriers qui leur servent de garniture. Saine approche !

Halloween Concept

- **Shaan** : *Le livre des schèmes* devrait être sorti avant Polaris, et donc un bon moment avant ce Casus. C'est toujours un supplément de 80 pages sur les trois magies du monde de Shaan, et on vous en dit plus le mois prochain… s'il est bien paru. Normalement, l'écran de Shaan paraît courant février, accompagné d'un livret contenant deux scénarios.
- **Polaris** : Normalement, le jeu est en boutique. Sa critique vous attend bien sagement p. 24-26. Il sera suivi, à très courte échéance, d'une grande carte du monde aquatique de Polaris. On devrait voir arriver l'écran en même temps que celui de Shaan. Comme ce dernier, il sera accompagné d'un livret de 24 pages, mais il ne contiendra qu'un seul scénario.

Hexagonal

- **Mage – L'Ascension** : Début du compte à rebours pour *La toile numérique*, le supplément consacré aux « univers virtuels » de Mage (février, mais plutôt à la fin). Il est indispensable si vous avez envie d'appuyer sur le côté cyberpunk du jeu, mineur autrement.
- **Vampire – La Mascarade** : Le *Livre du clan Tremere* est là. Vampires magiciens, rituels sinistres et secrets indicibles composent l'un des meilleurs clanbooks… pardon, « livres de clan » de la série.
- **Vampire – L'Âge des Ténèbres :** L'écran devrait être là.
- **JRTM** : *Valar et Maiar, les puissances immortelles* est un gros guide consacré à ces deux peuples surnaturels, qui ne devrait plus (trop) tarder. Vous voulez les caractéristiques de Gandalf ? Elles y sont ! Celles de Sauron ? Aussi ! Et Morgoth ? Et Ulmo ? Et tous les autres « dieux » ? Pareil ! Évidemment, il faut avoir l'occasion de s'en servir, mais comme elles sont servies avec un copieux background…
- **Rolemaster** : *Le Compagnon du Combattant* a droit à son Coup d'œil, p. 14.

Ludis

- **Changelin – Le Songe** : L'écran est paru. Je sais que c'est un reproche mesquin, mais c'est dommage que le livret qui l'accompagne soit en noir et blanc alors qu'en v.o., il était en couleur. Mais à part ça, le contenu n'a pas changé : un gros scénario avec des personnages prétirés sympas, qui permettent de mieux cerner l'ambiance très particulière de Changelin.
- **Monde des Ténèbres** : *Le Monde des Ténèbres : France* est là ! Enfin ! Et on vous dit tout le bien qu'on en a pensé p. 28-29.
- **Inferno** : Le jeu n'est peut-être pas encore sorti, mais sa critique est p. 90-91.

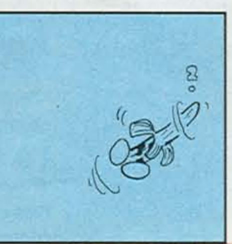
MultiSim

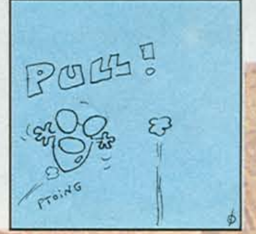
- **Rêve de Dragon** : *L'Unirêve* est une grosse boîte, due à la plume de Denis Gerfaud (avec, aux pinceaux, Rolland Barthélémy et Florence Magnin). Dedans, on trouve trois livrets détaillant un empire qui pratique l'impérialisme onirique, ses habitants, sa capitale et ses ambitions. En prime, on a trois scénarios. C'est le premier d'une série, et on attend la suite avec impatience.

Monghol & Ghota









● **Nephilim** : *L'Arcane III : l'Impératrice*, se penche sur un groupe de Nephilim manipulateurs, qui étudient les émotions humaines. Un Coup d'œil consacré aux *Arcanes I* et *II* se trouve p. 16.

● **Guildes** : Il y a fallu le temps, mais *Le loom* est là ! 180 pages, 19 phyllums, 400 sorts, des tonnes de précisions sur les objets magiques, les créatures, l'art et la manière de lire et de manipuler l'énergie magique du Continent… Bref, de quoi donner un nouveau relief aux PJ magiciens, et surtout de quoi patienter en attendant la Campagne, prévue pour mars.

● **Meurtre à l'abbaye** est paru, et critiqué p. 82-83.

● **Imago** : Le premier jeu de la série *Nexus* devrait arriver fin février. C'est du contemporain-fantastique plein de magiciens, avec un background, un système simple et un gros scénario. On attend ça avec curiosité, et on en reparle le mois prochain.

Oriflam

● **Hawkmoon** : L'écran, accompagné d'un scénario de 16 pages et illustré par Hubert de Lartigue, est dans les boutiques. L'écran est beau (moins que celui de la première édition, mais beau quand même), et le scénario est bien.

● **Cyberpunk** : *Home of the Brave* devrait être là d'un jour à l'autre. En 2020, on ne rigole plus, de l'autre côté de l'Atlantique ! Après vingt ans de guerres civiles, de loi martiale, de rebellions, de famines et autres catastrophes (avec un bilan total de 100 millions de morts, quand même), ce qui reste des États-Unis part en morceaux. Ce gros livret permet de découvrir à quel point ça va mal, et d'en faire profiter vos PJ…

● **RuneQuest** : Ce n'est pas pour tout de suite, mais vous pouvez commencer à économiser : *Trolls* arrive en mars ! Ce gros bouquin regroupera les deux fabuleux suppléments que Chaosium avait consacrés aux trolls, il y a belle lurette (*Troll Pack* et *Troll Gods*). A eux deux, ils formaient le guide ultime sur les trolls (version Glorantha). Entre autres joyaux, on y trouvait le menu d'une auberge troll, qui est resté célèbre (épaule d'elfe en gelée et jus de nain, avec un accompagnement d'araignées, si ma mémoire est bonne). En un mot : miam ! (le supplément. Pour les elfes en gelée, je réserve mon jugement).

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée enquête** : *L'ivresse des profondeurs* est là, et on vous dit tout le bien qu'on en a pensé p. 16.

● **Atlantys**. Le nouveau jeu de SPSR sort mi-février, sous la forme d'un gros bouquin de pas loin de 300 pages. Il s'en est passé, des choses, pendant les quelques siècles qui nous séparent du cadre d'Atlantys ! Cent ans de guerre totale, le retour de l'Atlantide et du continent de Mu, la réapparition d'une sagesse vieille de soixante-cinq mille ans, dont les PJ sont les dépositaires (bande de petits veinards !). Du coup, ils vont tenter de faire régner l'ordre, la paix et la justice dans un monde cruel, et très peu disposé à se laisser pacifier. Techniquement, SPSR nous promet un système plutôt « light » et ouvert, sans excès de simulationnisme, où tout tourne avec un d12 (un dé plutôt peu aimé des concepteurs, en général). On attend tout ça avec impatience !

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Vampire* doit être arrivé. En revanche, *Gurps Psioniques* ne sera pas là avant les premiers jours de février. Cela vous donne une bonne occasion de vous exercer à la rétrocognition, en allant voir le Coup d'œil que nous y avons consacré dans notre dernier numéro.

TSR

● **AD&D** : Le *Guide du Maître* est là, et a droit à son Coup d'œil p. 14. Pour le reste, on a reçu un planning de traductions tellement impressionnant qu'on a du mal à y croire. Trente-six parutions ? Dont *Planescape*, *Birthright* et la campagne *The Rod of Seven Parts* ? On verra bien… mais il semble plus raisonnable de compter seulement sur 3d12 suppléments traduits, et de reporter le reste sur l'année prochaine.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Khom Heïdon

● **Polaris** : *Les foudres de l'abîme*, de Philippe Tessier, est le premier roman se déroulant dans l'univers de Polaris. Avec un peu de chance, il permettra de mieux cerner la vie quotidienne de nos lointains descendants aquatiques (courant février). ▷

Fleuve noir

● **Ravenloft** : *La tour de la désolation*, de Mark Anthony, est efficace, vite lu et lugubre à souhait.

● **Royaumes oubliés** : *La forteresse déchue*, de R.A. Salvatore, est la suite de la *Pentalogie du clerc*. On y voit passer des nains hargneux, des tas et des tas de gobelins, un dragon rouge, un nécromancien vil et fourbe et un héros plutôt sympathique. Bref, tout ce qu'il faut pour passer une excellente soirée.

● **Shadowrun** : *Fondu déchaîné* ressemble de manière frappante au compte rendu d'une partie de jeu de rôle, avec une forte dose de violence et la petite pointe de mysticisme qui fait tout le charme de Shadowrun. C'est signé d'un certain Nyx Smith. A votre avis, est-ce un pseudo ou a-t-il vraiment eu des parents assez barges pour lui donner un prénom pareil ?

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Ars Magica** : La *4th Edition* est arrivée un peu plus tôt que prévu, et c'est tant mieux. Voir les Coups d'œil p. 16.

Archon Games

● On espère **Noir** à peu près en même temps que ce Casus. Au menu de ce nouveau jeu de rôle : impers mastic, chapeaux mous, privés minables, rousses ravageuses et gangsters à mitraillettes. Plus de précisions dans Backstage, p. 105.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The Compact Trail of Tsathoggua* reprend les deux scénarios de cette mini campagne (un au Grœnland, l'autre dans le Grand Nord canadien). Normalement, il est là, mais on peut s'en passer : il est toujours disponible en français, sous le titre *La trace de Tsathoggua*.

● **Nephilim** : Aux dernières nouvelles, le *Liber-Ka*, qui refond entièrement le système de magie du Nephilim US, se faisait attendre. Les sorties de Chaosium étant joyeusement anarchiques, il peut être là depuis dix jours au moment où vous lirez ces lignes, ou arriver fin mars… de l'année prochaine.

● **Pendragon** : *Land of Giants* est paru, et critiqué dans les Coups d'œil p. 20.

Daedalus Entertainment

● **Feng Shui** : *Back for Seconds* est paru. C'est un recueil de PNJ tirés du jeu de cartes à collectionner Shadowfist. On y trouve quelques gentils et des tas de méchants aux noms pittoresques. Ça vous dit, d'aller cogner sur la Chose aux Mille Langues ?

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Honor, Glory & Steel* décrit longuement l'armée de la République du Sud, l'un des États du monde d'Heavy Gear. *Shields of Faith* fait la même chose pour le Nord. Tous les deux sont parus, pleins de robots géants et de PNJ militaires. Si le thème vous intéresse, ça vaut le coup.



Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW

Epitaph Studios

● **Age of the Empire** est un jeu de rôle pas bien épais, plutôt laid, et qui se passe dans un monde victorien plein de savants fous, de magiciens et de sociétés secrètes. Bref, du Château Falkenstein sans elfes ni nains.

FASA

● **Shadowrun** : *Missions* est toujours un recueil de mini scénarios, qui utilisent toutes les règles optionnelles du companion. Cela dit, il se fait attendre…

● **Battletech** : En revanche, *First Strike !* est là. C'est un recueil de 13 scénarios conçus pour faire découvrir le jeu en douceur, de manière progressive, à des débutants.

FGU

● **Space Opera** revient ! Après Bushido l'été dernier, les gens de FGU réimpriment l'antique *Space Opera*. Ce grand jeu de rôle de SF, l'un des pionniers du genre, a la réputation d'avoir l'un des systèmes les plus compliqués de la galaxie. Attention : c'est une réimpression à l'identique, pas une nouvelle édition.

Heartbreaker

● **Warzone** : *Dawn of War* est sous-titré *Warzone Compendium I*. C'est un recueil de règles additionnelles tout en couleur.

Highlander Designs

● Une nouvelle édition modifiée du très vénérable **Chivalry & Sorcery** se profile à l'horizon ! En fait, elle devrait même déjà être là.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Lords of the Known Worlds* est un supplément sur les nobles et la noblesse, que l'on espère d'ici mi-février.

ICE

● **Rolemaster** : *Castles & Ruins* est paru. Il propose surtout un tas de nouvelles classes de personnages, genre conseiller, sénéchal et autres architectes, plus un gros dossier sur l'art et la manière de construire des forteresses (et de les démolir !).

● **MERP** : Les bateaux pleins d'*Arnor : The People* et d'*Arnor : The Land* ont dû être coulés par la flotte du Roi-Sorcier… En tout cas, aux dernières nouvelles, ces deux suppléments brillaient par leur absence. On en reparlera peut-être le mois prochain…

Imperium Games

● **Traveller** : Après un démarrage un peu difficile, Imperium se réveille ! On a vu arriver, en succession rapide, *Ships*, un gros guide sur les vaisseaux ; *Central Supply Catalog* (90 pages de matos, du petit communicateur au gros tank) ; et *Aliens Archive*, dont je vous laisse deviner le sujet. C'est écrit petit, assez laid et plein de tableaux et de chiffres, mais c'est bourré d'infos.

New Millenium Entertainment

● **Conspiracy X** : *Cryptozoology* est en retard. Pour le Yéti, le monstre du Loch Ness et autres erreurs de la nature, il faudra patienter encore un peu.

Palladium

● **Palladium RPG** : *Adventures on the High Seas, 2nd edition* est paru. Contrairement à ce que son titre pourrait laisser croire, il ne s'agit pas de scénarios, mais d'une description des océans, des îles, des bateaux (etc.) du monde de Palladium. C'est forcément bien : il y a une table de rencontre différente pour pratiquement toutes les îles ! Par ailleurs, *Dragons & Gods* est un gros bouquin plein de dragons (une douzaine), de dieux (une quarantaine), d'archidémons (une vingtaine), d'élémentaires et d'esprits divers et variés (plein), et d'un tas d'autres trucs, le tout en un peu plus de 200 pages. Qu'on aime Palladium ou pas, on ne peut pas dire qu'ils lésinent sur la marchandise ! ▷

Precedence

● **Immortal** : Trois suppléments d'un coup ! Le *Shapeshifter Manual* présente la version locale des garous, le *Dracul Sourcebook* parle de… démons chinois, et *Serenade, the 1st Book of Powers* a l'air consacré à la magie. Tous les trois existent, on les a vus.

R. Talsorian Games

● **Mekton Z** : *Starblade Battalion Mekton* est un sourcebook qui présente l'univers de Mekton Z (entre tout de suite et bientôt).

● SUR LE FEU : Talsorian annonce, pour cet été, la parution d'**At Votoms**, un jeu de rôle tiré d'un manga à succès (aux États-Unis, du moins). Il utilisera le même système que Bubblegum Crisis, et il y sera question de fantassins équipés d'armures de combat.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Warehouse 23*, le supplément Gurps tendance « Aux frontières du réel », a pris un peu de retard, mais il devrait être là. *Gurps Mecha*, avec ses robots géants, sera là en février.

● Surtout, ne l'ébruitez pas, mais à la rédaction, on a reçu un gros paquet : une sortie imprimante complète de **In Nomine** ! Et donc, on vous en fait une belle critique p. 34.

Target Games

● **Kult** : *Judas Grail* est une campagne, très classe avec sa couverture toute noire. Ça commence à Madrid, il y est question du mythe arthurien, de reliques… Bref, ça a l'air très bien.

TSR

● **DragonLance 5th Age** : *Last Tower : The Legacy of Raistlin* est une petite boîte qui développe un peu le système de magie de DL5.

● **Advanced Dungeons & Dragons** : *Eye to Eye* (scénario niv. 8 à 12) complète la Trilogie des beholders. Le mois prochain, nous aurons *The Seas Devils*, qui nous parlera, en 96 pages, des sahuagins (si vous connaissez les Profonds, vous connaissez les sahuagins. C'est le même genre de saleté).

● **Forgotten Realms** : *Undermountain III : Stardock* est un gros scénario appartenant à la famille « dungeoncrawl », autrement dit « rampons dans les souterrains ». Au menu : plein de salles numérotées, des couloirs, des monstres, des XP…

● **Planescape** : Début février, nous aurons *Faces of Evil : The Fiends*, consacré à une race de saloperies qui infeste le multivers.

● **Alternity** : Bill Slavicsek (qui a fait plein de choses pour Star Wars, notamment) figure parmi les auteurs du nouveau jeu de SF de TSR, qui sort toujours en août.

West End Games

● **Star Wars** : *Operation : Elrood* est un long scénario en trois parties, avec de l'espionnage, de grosses bastons et une belle bataille spatiale. Bref, la routine. Plus exotique, le *Live-action Gamemaster Toolkit* contient plein de conseils sur l'organisation d'un GN, plus quatre scénarios.

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Montréal by Night* a droit à son Coup d'œil p. 20. On attend le *Clanbook Ravnos* pour fin février.

● **Werewolf – The Apocalypse** : Début d'une nouvelle série, avec les « Bete Books » (en français dans le texte, mais sans accent circonflexe, vu qu'ils sont américains, et donc barbares). Ces suppléments seront consacrés aux divers bestioles-garous qui peuplent le Monde des Ténèbres. Le premier, *Bastet*, est consacré aux félins-garous et devrait arriver tout début février au plus tard. Il sera très épais, et permettra aux fans de jouer des tigres-garous, des lions-garous, des guépards-garous, et ainsi de suite.

● **Mage – The Ascension** : *Dreamspeakers Traditionbook* est là, et contient tout un tas de précisions palpitantes sur les chamans et autres sorciers aborigènes. Si vous aimez les esprits de la nature et les champignons hallucinogènes, pourquoi pas ?

● **Wraith – The Oblivion** : Normalement, le *Shadow Players Guide* devrait être là. Il contient tout ce qu'il faut pour bien jouer le « côté obscur » des personnages, autrement dit pour les envoyer le plus rapidement possible en enfer. Y a pas à dire, en ce moment, l'ambiance est guillerette et optimiste, chez WW !

● SUR LE FEU : Il semble qu'**Exile** ait du plomb dans l'aile (ou, du moins, que sa diffusion par WW soit compromise). A la place, nous devrions voir Aeon, en novembre. Ce jeu de SF n'aura aucun rapport avec le Monde des Ténèbres, mais utilisera une version « révisée » du jeu du Conteur. ■



Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

V.F. : jeu en français ; V.O. : jeu en étranger

POUR ROLEMASTER, EN V.F.

Le compagnon du Combattant

Le catalogue Manufrance

Encore un compagnon, direz-vous ! Oui et celui-ci ne concerne que ce qui a trait aux combats, armes, armures… En fait, il s'adresse donc à pas mal de personnages.
Comme d'habitude chez ICE, c'est dense et écrit petit. Vous y trouverez beaucoup de choses, d'intérêt et d'utilité divers. Tout est optionnel, chaque meneur de jeu choisira donc les règles qui l'intéressent pour enrichir ses parties.
Au menu, il y a des professions (de guerriers), des règles pour des situations spéciales (cautérisation des plaies, localisation des coups, ou un nouveau système d'initiative plutôt lourd), des règles sur le matériel (son entretien, comment bricoler les armures ou personnaliser les armes : lame plus longue, poignée en corde…), des armes nouvelles et du matériel (fourreaux, outils de voleur, pièges, herbes, poisons). A cela s'ajoute des compétences supplémentaires axées bien entendu sur le combat : attaques, défenses et mouvements de toutes sortes. Mais pas seulement, car on trouve aussi Hygiène ou Plaisanterie (pour troubler un magicien dans sa concentration…). Sans oublier des tables d'armes (ah !) et de critiques (oh !) pour les grandes créatures. Et vous glanerez au fil des pages des idées de background pour vos personnages et votre monde.
Au final un ensemble plutôt varié, clair et concernant uniquement les combats, le matériel et les personnages. Un compagnon idéal pour ceux qui aiment l'action et qui a sa place aux côtés du I et du II.

Vincent Briday

Un supplément pour Rolemaster, édité en français par Hexagonal. Prix : 135 F.



RÈGLES DE JEU DE RÔLE EN V.F.

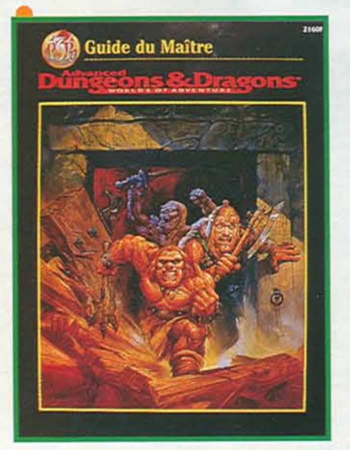
Guide du Maître

Vieux motard que jamais…

Commençons par un petit rappel historique pour ceux qui ne savent pas ce qu'est le *Dungeon Master Guide* en français (pour les autres, qu'ils sachent seulement que le *DMG* 2e edition v.f. pour *AD&D2* est enfin paru, l'essentiel de l'information qui les intéresse est là). Donc, au début était *Dungeons & Dragons*, le premier des jeux de rôle, avec une boîte et des livrets. Puis vint une version «améliorée» du premier : *Advanced Dungeons & Dragons*, dont l'essentiel des règles tient en trois tomes : le *Manuel des Joueurs* (*Players' Handbook*), le *Guide du Maître* (*Dungeon Master Guide*) et le *Bestiaire monstrueux* (*Monster Manual*). À l'époque, le *Manuel des Joueurs* contenait principalement la création et la gestion du personnage, le *Guide du Maître* s'occupant de la gestion du jeu. Avec la deuxième édition, en dehors de nombreux changements de règles, l'équilibre entre les tomes a été revu. Le *Manuel des Joueurs* accueille désormais presque toutes les règles de base du jeu, le *Guide du Maître* amenant les précisions, les variantes, les compléments et une grosse section sur les objets magiques. Cette nouvelle édition du jeu a connu deux présentations (la dernière datant d'il y a plus d'un an), la présente étant tout en couleurs. La traduction de la nouvelle édition du *Manuel des Joueurs* en français nous est arrivée avant l'été, et il est heureux que l'on puisse arriver à jouer avec, le *Guide du Maître* n'arrivant que ces jours-ci (pour le *Bestiaire monstrueux*, on peut se contenter de l'édition précédente). On se demande vraiment ce que fait TSR avec son planning de traduction, puisque l'univers type pour *AD&D*, les Royaumes oubliés, est également attendu depuis deux ans. Tout autre éditeur aurait sans doute coulé depuis longtemps.
Quant au *Guide du Maître* à proprement parler, la traduction est correcte, mais la mise en page aurait pu être mieux surveillée (il manque la méthode VI de création de personnage, mais l'exemple est pourtant présent). De toute façon, tout meneur de jeu à AD&D a intérêt – et raison – d'acheter ce livre…

Pierre Rosenthal

Livre de règles pour le jeu de rôle Advanced Dungeons & Dragons, édité en français par TSR. Prix indicatif : 213 F.



POUR WARHAMMER BATAILLES FANTASTIQUES, EN V.F.

Bretonnie

La Bretonnie est un beau pays

Le nouveau Warhammer Armée présente la dernière race «humaine» de ce monde brutal et violent (encore que… les Nordiques pourraient faire leur apparition un de ces jours). Rappelons que les Bretonniens sont les frères ennemis de l'Empire et qu'ils se rapprochent plus ou moins des Français médiévaux (alors que l'Empire correspond plutôt à l'Allemagne de la Renaissance). Et l'histoire de France massacrée par un paquet d'Anglais vaut le détour ! Entre les noms qui tentent d'avoir une consonance française (Louen Cœur de Lion. Vous connaissez un type qui s'appelle Louen vous ?) et un ramassis de légendes diverses (Robin des Bois, les chevaliers de la Table ronde, la quête du Graal, etc.), on obtient une sorte de méli-mélo totalement délirant mais qui n'est pas sans charme. En trois mots : j'aime beaucoup. Mais les passionnés d'histoire risquent de se retourner dans leur lit ou leur tombe (c'est selon !). Question règles, on découvre pas mal de nouveautés qui donnent aux Bretonniens une réelle originalité et une puissance non négligeable face aux «méchants» toujours plus puissants (Elfes noirs et Chaos en tête). On découvre ainsi de nouveaux destriers qui supportent parfaitement les armures lourdes (elles ne les ralentissent pas), de nouvelles formations en pointe, des archers très performants et, surtout, toute une série de chevaliers (paladins, chevaliers du Graal, chevaliers du royaume) dotés de pouvoirs qui facilitent leur attitude chevaleresque et courageuse. Le tout, accompagné de superbes figurines (les chevaliers sont parmi les plus beaux jamais sculptés, même ceux en plastique) et de personnages spéciaux attachants (j'aime particulièrement Bertrand le brigand de Bergerac qui n'est autre que la version française de Robin des Bois), donne le supplément le plus original depuis bien des mois et un sacré coup de pouce aux forces du Bien qui commençaient à avoir pas mal d'adversaires. Ajoutons que le caractère belliqueux des Bretonniens leur permet même de lutter contre les Nains ou l'Empire.

Croc

Un supplément en français édité par Games Workshop. Prix : 150F.





UNE SOIRÉE ENQUÊTE, EN V.F.

L'ivresse des profondeurs

Champagne, petits fours, oxygène et monstre marin

La vie est pleine de bonnes surprises. Par exemple, prenons Croc. Il n'a jamais fait mystère de son peu d'enthousiasme pour les grandeur-natures. Eh bien voilà que, brusquement, le bougre nous rédige, avec l'aide de Jeff, un petit GN tout à fait sympathique !

L'argument ? Dans les années 20, un scientifique un peu cinglé réunit un groupe d'amis et de relations pour passer le Nouvel An au fond du loch Ness, à bord d'un bathyscaphe expérimental et pas parfaitement testé. Quand commence l'action, son cadavre vient d'être retiré des profondeurs du lac, la tête arrachée. Le réveillon commence bien !

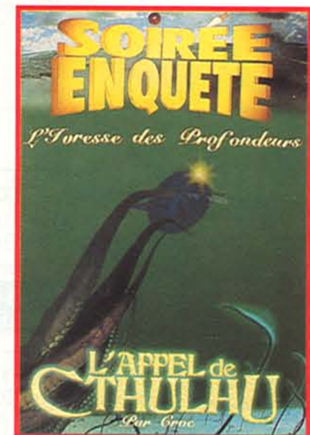
Sachant que tout notre petit monde est au fond de l'eau, et qu'il y a marqué L'appel de Cthulhu en énorme sur la couverture du jeu, que s'est-il passé ? C'est ce qu'une fine équipe de joueurs va devoir découvrir. Rien que lire la liste des personnages est jubilatoire : un nageur olympique allemand, un médium siphonné, un mécano ahuri, un lord écossais excité, un dilettante anglais nonchalant, un médecin trop poli pour être honnête, un journaliste passionné par le surnaturel, et l'inventeur du sous-marin. Ajoutons à cela le disciple préféré du savant, qui sera l'organisateur de la soirée. Comme de juste, tout ce petit monde se connaît plus ou moins, et tout le monde soupçonne tout le monde.

La formule des soirées enquêtes commence à être bien rodée : des personnages (dont la plupart peuvent être masculins ou féminins, pour simplifier les problèmes de casting), un seul PNJ, un tas d'indices contradictoires dissimulés un peu partout, quelques poignées de biscuits d'apéritif, et cinq ou six heures pour jouer tout ça sans se prendre la tête.

Dans l'ensemble, *L'ivresse des profondeurs* remplit brillamment tous ces critères. En fait, elle s'insère dans le tiercé de tête des soirées enquêtes, aux côtés de *Série noire à l'encre rouge* et de *Dieu est mort*. La seule chose qui me chagrine un peu est la difficulté à créer un décor de bathyscaphe crédible, même si l'action se limite à une pièce et qu'un garage plein de tuyaux fera parfaitement l'affaire…

Tristan Lhomme

Un grandeur-nature prêt à jouer, édité par SPSR. Prix indicatif : 120 F.



POUR NEPHILIM, EN V.F.

Les Arcanes majeurs

C'est beau !

Ce qui vaut, en général, pour la production *Nephilim* vaut, en particulier, pour ses derniers-nés : les deux premiers *Arcanes majeurs* (*le* **Bateleur** et *la* **Papesse**) du Codex des Adoptés. Format original, mise en page travaillée (même si parfois le fond trop présent nuit à la lisibilité), graphisme de couverture recherché… nous revoilà, pour notre plus grand plaisir, dans l'univers raffiné et esthétisant de Multisim.

Le Bateleur et la Papesse inaugurent une série de 22 livrets dévoilant chacun les tenants et les aboutissants des « lames » du Tarot, ou arcanes majeurs. Créés par ce bon vieux pharaon Akhénaton pour offrir aux Nephilim, après initiation, des sortes de « loges » au sein desquelles ils partagent, avec leurs semblables, une même philosophie générale, des connaissances occultes spécifiques et surtout un réseau de solidarité non négligeable pour affronter toutes les embûches sur le chemin de l'Agartha…

Ainsi, le Bateleur, qui regroupe les héritiers de Prométhée, prône le partage des connaissances occultes avec les humains, comme leur maître mythique qui, n'oublions pas, s'en est fait manger le foie… La Papesse, de son côté, rassemble les Déchus (suite à la chute de l'Atlantide), gardiens farouches et érudits de tout l'héritage secret des Nephilim. Dans une époque de grande circulation de l'information et de la connaissance, ces deux lames prennent une dimension des plus passionnantes.

Esprit de la lame, histoire, organisation, pratiques et initiation, demeures philosophales, intrigues mystérieuses, relations avec d'autres Arcanes, figures emblématiques qui prendront peut-être vos « bébés » Nephilim comme disciples… ce Codex des Adoptés (car un Nephilim hors d'un Arcane est appelé Orphelin, et Adopté lorsqu'il en « intègre » un) peut être utile autant aux joueurs, pour étoffer leurs personnages, qu'aux meneurs de jeu pour pimenter leurs scénarios de quelques digressions savoureuses…

Nathalie Achard

Deux suppléments en français édités par MultiSim. Prix : 35 F chaque.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Ars Magica 4th edition

La magie est un art… austère !

Ars Magica a décidément une carrière accidentée, mais il réussit l'exploit de survivre d'éditeur en éditeur, depuis maintenant une décennie. Il y a eu Lion Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast. Et maintenant, c'est au tour d'Atlas Games. Rien d'étonnant : Altas est l'antre de Jonathan Tweet, qui est coauteur du jeu. De quoi s'agit-il ? De jouer des magiciens et leurs compagnons dans un Moyen Âge européen « fantastique » (qui a encore un petit côté carton-pâte par endroits, mais c'est un jeu américain et les auteurs ont fait des progrès depuis la première édition). Ces braves mages partagent leur temps entre leurs laboratoires, la quête d'ingrédients bizarres, les magouilles politiques avec les humains ordinaires, et les luttes d'influence avec leurs collègues.

Les règles sont simples, avec le jet d'un seul d10, auquel on ajoute ou soustrait la compétence et/ou la caractéristique concernée, et que l'on compare à un facteur de difficulté. Bien entendu, tout ça est considérablement compliqué par une foule de petits facteurs et de règles additionnelles.

Force est de le reconnaître, rien ne remplace, dans la vie d'un jeu, la parution d'une nouvelle édition. C'est une bonne occasion de mettre à plat tous les petits machins qui, sans être complètement déficients, ne marchaient pas parfaitement. De ce point de vue, *Ars Magica* est une brillante réussite. Une foule de petits points techniques ont été modifiés, parfois de manière presque imperceptible. L'avenir dira quel destin la pratique quotidienne des joueurs réserve à ces changements.

Mon seul regret, mais il est de taille, concerne la forme. John Nephew est très doué dans d'autres domaines, mais comme maquettiste, il est… euh… enfin, personne n'est parfait ! Or, c'est lui qui s'est rendu coupable de la mise en page de cette quatrième édition. Tout bien pesé, elle est légèrement moins enthousiasmante que celle d'un horaire de chemin de fer albanais. Ce petit bémol mis à part, *Ars Magica* est toujours un grand jeu, et mérite toujours autant le détour.

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle édité en américain par Atlas Games. Prix : environ 230 F.





POUR STAR WARS, EN V.O.

Gamemaster Screen Revised

Star Wars Adventure Journal Vol. 11

Slim Fast pour MJ

Dans la lignée des écrans *AD&D* de la grande époque (laid, en quatre volets, rempli de tableaux côté MJ et aussi côté joueur, le centre étant occupé par une illustration de Boba Fett et une pub « quatrième de couv. »), le **Gamemaster Screen** intègre toutes les nouveautés de l'édition « 2.5 » des règles. Histoire de justifier l'existence (et surtout l'achat !) du produit, un petit livret de 64 pages accompagne ce bête morceau de carton. On aurait pu craindre une énième version du « vous êtes un brave MJ, blablablabla… ». Eh bien, il n'en est rien ! Enfin un éditeur qui se décide à prendre en compte les vrais besoins des MJ ! Dans cette véritable « antisèche », on trouve en vrac : douze nouveaux archétypes, la liste complète des compétences et des pouvoirs de la Force, les données techniques des PNJ, vaisseaux et véhicules les plus fréquemment utilisés, des aides de jeu ambiance en pagaille, des infos sur les astroports et les lois impériales, une chronologie de l'univers, un condensé de toutes les règles, j'en passe et des meilleurs. Bref, vous avez là un accessoire vous évitant de trimballer la moitié de votre ludothèque à chaque partie…

● Le **Star Wars Adventure Journal** (*SWAJ*) volume 11 n'est, quant à lui, ni meilleur ni pire que les précédents. Rappelons que les *SWAJ* sont une série de petits bouquins trimestriels au format A5 d'environ 300 pages comprenant de nombreuses aides de jeu ainsi que des idées de scénarios présentées sous forme classique ou de petites nouvelles. Si j'attire votre attention sur celui-ci, c'est en fait pour deux raisons : d'une part, on y trouve une fort inspirante histoire décrivant l'épreuve finale de l'initiation d'une jeune apprentie jedi, et d'autre part un article donnant toutes les indications permettant de passer de la Seconde Édition à la « 2.5 ». Un moyen relativement peu cher d'attendre sereinement la sortie de ladite édition en français, prévue normalement pour l'été 97 !

Philippe Rat

Deux suppléments en anglais édités par West End Games. Prix : environ 90F (Screen) et 100F (Adventure Journal).



POUR CYBERPUNK 2020, EN V.O.

Rache Bartmoss' Brainware Blowout

Un catalogue à la carte

Après quelques années de créations diverses et moult suppléments, dont les volumes *Chrome*, le pirate informatique du monde cyberpunk avait de quoi se mettre sous la puce. *Rache Bartmoss' Brainware Blowout* est avant tout la compilation de toutes les consoles et tous les programmes jamais décrits pour le jeu *Cyberpunk*. Pour faire bonne mesure, on y a inclus la somme de toutes les règles de création de programmes informatiques. Ensuite, on y trouve tout le matériel apporté par le jeu de cartes *Netrunner* (de Wizards of the Coast), lui-même directement inspiré du jeu de rôle. C'est ce que l'on appelle un effet de boucle. En fait, comme les cartes sont en général tirées du jeu de rôle, il y a moins de matériel original que l'on pourrait s'y attendre.

Un chapitre assez intéressant explique comment utiliser les cartes en tant qu'accessoires au background d'une aventure, comme idée de départ de scénario, et surtout rappelle ce que les cartes veulent dire (qu'est-ce qu'un agenda, quelles sont les conséquences d'un run réussi, etc.). Pour finir, une section explique comment simuler un piratage grâce au jeu de cartes, en laissant le runner se faire une petite partie en solo contre un jeu préconstruit… Pourvu évidemment que le joueur soit honnête et indique le résultat de son piratage au meneur de jeu. Comme les balades dans la matrice sont un aspect des jeux cyberpunk qui m'ont toujours passablement fait ch… (attendre une heure de jeu qu'un événement de 2,5 secondes impliquant un seul personnage se passe est frustrant), j'apprécie cette méthode alternative de résoudre ce problème, même si c'est au final un peu lourd, et que cela suppose que l'on possède le jeu de cartes.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Cyberpunk 2020, édité en américain par R. Talsorian Games. Prix : environ 120F.



UN JEU SUR ORDINATEUR EN V.O.

Meridian 59

Grandeur-nature virtuel

Depuis le temps que les jeux informatiques utilisent à tort l'étiquette « jeu de rôle » pour désigner des jeux d'aventure, on s'était finalement résigné à cet abus de langage. L'avènement des jeux online sur internet change (un peu) cet état de fait.

Meridian 59 se désigne lui-même comme le « premier jeu de rôle sur internet ». Le personnage est créé pratiquement comme dans un jeu de rôle. On choisit ainsi le nom, le sexe et l'apparence du visage. Les caractéristiques, très fortement inspirées de *AD&D*, sont déterminées par répartition de points de génération. Il en va de même pour les compétences et les sorts que tout personnage peut lancer. A cela s'ajoute trois caractéristiques dérivées d'une rare originalité : points de vie, points de magie et endurance.

Ainsi créé, le personnage est catapulté dans un monde virtuel où l'attendent d'autres joueurs, des PNJ et des animateurs. *Meridian 59* dispose de 5 serveurs distincts qui sont autant de mondes parallèles clos et étanches. Dans chacun d'eux, il faut choisir son camp entre un duc plutôt tout en force et une princesse toute en finesse. Toute une flopée de guildes est proposée en plus. Les déplacements et combats se font en vue subjective comme dans un *Doom*. Pour le reste, les possibilités sont les mêmes que dans un jeu d'aventure classique (inventaire, ressources), à la différence près que l'immense majorité des personnages sont contrôlés par des joueurs, ce qui assure une interactivité et une impression de liberté vraiment nouvelle. Les relations entre personnages se font à travers l'expression du visage du personnage et de messages textuels en anglais (la majorité des joueurs sont américains) adressés à un joueur particulier ou à tous ceux présents.

Tout nouveau PJ se voit accorder une période d'invulnérabilité, le temps de passer de 20 points de vie, la base syndicale à la création, à 30. De nombreux malins se servent de cet avantage pour s'attaquer à des personnages plus vieux et mieux équipés. Malheureusement pour eux, la mort n'existe pas dans *Meridian 59*, enfin pas vraiment. Un personnage tué revient peu après avec quelques points de caractéristiques et de compétences en moins. Cela permet de se « venger » d'un assassinat, ou tout du moins de dénoncer son meurtrier, et du coup tempère les ardeurs chaotiques.

Monde virtuel, jeu d'aventure multijoueur, cela *Meridian 59* l'est assurément. Quant à l'appellation jeu de rôle, c'est une autre affaire. Le jeu de rôle est essentiellement basé sur l'imagination, or, ici, l'écran montre et du même coup tue l'imaginaire. On pourrait plutôt dire qu'il s'agit d'un grandeur-nature virtuel…

Pierre Lejoyeux

Meridian 59 est un jeu en anglais édité par 3DO et distribué par Ubi Soft. Matériel nécessaire: IBM PC 486/66 avec connexion internet à 28 800. Prix: 149F. +10 $ par mois.



POUR PENDRAGON, EN V.O.

Land of Giants

Toujours plus loin...

Ce supplément pour *Pendragon* s'éloigne résolument des paysages habituels de la geste arthurienne. En 128 pages, il explore les froides contrées de Scandinavie, connue à l'époque du roi Arthur sous le nom de Thulé. La référence littéraire n'est plus ici *Le Morte d'Arthur* de Malory, mais un poème épique, narrant les exploits de Beowulf, roi des Geats et vainqueur du monstrueux Grendel.

Avec l'excellence et le souci du détail coutumiers des suppléments pour *Pendragon*, le livret présente la structure politique et sociale de Thulé, sa géographie, son climat, ses cultures (Cimbri, Northmen et Skridfinnar) et ses religions. Les informations relatives à la création de personnages originaires de Thulé sont fournies, y compris pour les utilisateurs de magie, prêtres ou chamans. S'y ajoutent une chronologie d'une demi-douzaine de pages, un glossaire, un bestiaire fantastique et quelques personnages emblématiques.

Les deux scénarios proposés, dont un particulièrement enthousiasmant, adaptent deux épisodes de la saga de Beowulf. Plutôt destinés à des personnages locaux, ils restent jouables par des chevaliers issus d'autres cultures, pour peu que le meneur de jeu parvienne à les faire voyager si loin au nord...

Au chapitre des regrets, on notera le manque de lisibilité de certaines cartes (en fait, vu sa superficie, Thulé mériterait une grande carte en couleur comme celle de l'édition française de *Pendragon*).

Les puristes trouveront peut-être Thulé et ses habitants trop éloignés de l'esprit des légendes arthuriennes. Pour les autres, cette contrée mythique fournira matière à un intéressant renouvellement du jeu.

Olivier Bos

- Un supplément en anglais édité par Chaosium.
- Prix : environ 160F.



POUR VAMPIRE, EN V.O.

Montréal by Night

Mon royaume pour un lance-flammes !

Ou plutôt : pour un commando d'inquisiteurs armés de lance-flammes. Avec un seul, on n'ira pas loin... Premier guide citadin publié sous le label « pour adultes » Black Dog, *Montréal by Night* est très semblable à ses petits frères publiés par WW. On y découvre tour à tour l'histoire de la ville, sa géographie, une présentation des diverses factions, des détails sur leurs interactions, les caractéristiques détaillées d'à peu près tout le monde... Pas de grosses surprises de ce côté, mais plusieurs bons points. Pour commencer, la description de la ville forme une base de départ solide, suffisante pour commencer à jouer, ce qui n'a pas toujours été le cas par le passé. Et puis, il y a énormément de bonnes idées dans la description de son côté vampirique. Les suceurs de sang locaux entretiennent des relations tordues et malsaines à souhait et, pour une fois, les stéréotypes qui finissaient par devenir pesants dans les autres « by Night » sont cassés en mille morceaux.

Bref, au final, je me sens presque gêné d'en penser du mal. Pour moi, il y a deux choses qui coincent.

- Ce cadre n'est exploitable qu'avec des vampires du Sabbat, et ceux-ci sont et restent des psychopathes largement injouables, malgré tout l'emballage pseudo-philosophique dont WW a tenté de les entourer.
- Et puis, et surtout, l'ensemble a un côté fortement racoleur, du genre « venez voir à quel point nous sommes affreux, sales et méchants, et quels trucs horribles on fait aux humains ». C'est drôle cinq minutes, mais ça finit par lasser...

Tristan Lhomme

- Un supplément édité en américain par White Wolf, sous le label Black Dog.
- Prix : environ 120 F.



POUR EARTHDAWN, EN V.O.

Earthdawn Survival Guide

L'exploration au quotidien

Même s'il ne s'inscrit pas dans une optique aussi précise et descriptive que les *Serpent River Sourcebook* et autres *Throal Sourcebook*, ce supplément est intéressant à plus d'un titre. D'abord, il est bourré de petits détails sur la vie quotidienne de l'Adepte moyen. Il analyse avec plus de profondeur ce qui était décrit succinctement dans la boîte *Barsaive*. Les rites pour entrer dans les villages, les maladies, le climat, les périls liés à l'exploration d'un Kaer, les peuples ou les créatures qui dominent les jungles et les montagnes, comment sont perçus les étrangers (parfois comme des entrecôtes !), etc. Bref, tout y est, et ces détails aideront particulièrement les joueurs débutants pour des notions de base qu'un rôliste convaincu connaît déjà. Pour ces derniers, ce supplément servira davantage à s'immerger dans ce monde « post-apocalyptique-fantastique » qu'est *Earthdawn*.

Ensuite, de petits ajouts aux règles font leur apparition. Même si certains font déjà-vu et n'offrent pas un intérêt majeur, la plupart rendront service à un meneur de jeu voulant rendre son univers plus réaliste. A noter une section très complète sur les maladies locales et les moyens de les guérir, et une section sur les modifications physiques en fonction du climat (imaginez-vous en train de forer de l'élémentaire de feu au-dessus de la mer de Lave !).

En bref, un supplément riche en couleurs, mais davantage destiné à ceux qui, comme moi, aiment donner des détails qui comptent pour le quotidien des personnages.

Jérôme Mioso

- Un supplément en anglais pour Earthdawn édité par Fasa.
- Prix : environ 150F.



POUR CALL OF CTHULHU, EN V.O.

Masks of Nyarlathotep 3rd edition

Le retour d'une grande ancienne

Six scénarios. Cinq continents. Deux cent vingt pages. Une centaine de PNJ détaillés. Des milliers de figurants. Des dizaines et des dizaines d'heures de jeu. Tout ça fait la meilleure campagne de jeu de rôle jamais écrite. Parue en 1984 aux États-Unis, elle fête son douzième anniversaire en s'offrant un lifting spectaculaire !

Bien sûr, il est difficile, voire impossible de dévoiler son contenu. Sachez simplement qu'autour d'une intrigue tirée au cordeau, qui a fait blanchir les cheveux de milliers d'Investigateurs, fleurissent de petits « exercices de style » d'horreur classique, entrecoupés d'aventures à la Indiana Jones.

Les débutants auront la joie de la découverte... et les fans de la première heure auront quelques bonnes surprises. Tous les PNJ importants se voient dotés de portraits plutôt réussis, le « chapitre manquant » sur l'Australie est rajouté et allégé de ses aspects les moins convaincants. En prime, on a quatre mini scénarios supplémentaires. Modestement baptisés « rencontres », ils sont largement assez musclés pour occuper une séance entière.

Reste, pour les débutants, un avertissement. *Masks of Nyarlathotep* est un mastodonte, un vrai, un comme on n'ose plus en faire. La campagne est passionnante, mais elle est aussi très ouverte, et nécessite pas mal d'improvisation et/ou de préparation pour être vraiment jouable. Bref, c'est avant tout un exercice à conseiller aux vétérans... ou aux courageux qui ont envie de le devenir !

Tristan Lhomme

- Une campagne géniale pour Call of Cthulhu, édité en américain par Chaosium.
- Prix : environ 180F.





Polaris

Traveller et Space Op sont-ils solubles dans l'eau ?

Un cataclysme a ravagé la surface de la Terre. Les survivants se sont réfugiés au fond des océans où une civilisation très technologique renaît progressivement. Mais de nombreux mystères demeurent, comme celui de la force Polaris ou des dégénérescences génétiques.

Passer l'éponge

La grande spécialité des auteurs de science-fiction est de créer un univers pour le détruire juste après. Relisez *Dune* ou *Hypérion* pour vous convaincre que la grande jouissance provient de l'apocalypse, ou plutôt des changements qui affectent l'univers imaginé. Comme si seuls les temps d'incertitude étaient suffisamment riches de passions, d'idées et de vie pour nourrir la création romanesque. La situation est légèrement différente en ce qui concerne le jeu de rôle. S'il est tout aussi avide de catastrophes et de bouleversements, c'est essentiellement la période de reconstruction qui suit qui focalise l'attention des joueurs. Qu'y a-t-il de plus excitant qu'un monde vierge, où tous les possibles sont sinon probables, du moins envisageables ? D'où le succès des jeux médiévaux-fantastiques, dont les univers a-historiques ne sont qu'un éternel recommencement… Si ce n'est qu'au bout d'un certain temps, on se lasse de tout, y compris des trolls et des magiciens. Halloween Concept nous convie donc à changer notre harpon d'épaule et à nous aventurer au fond des océans d'une planète Terre difficilement reconnaissable. *Polaris* est en effet cette curiosité, un jeu de rôle de science-fiction post-apocalyptique. « Post-apo » parce qu'il a été fait table rase de la Terre d'avant, SF pour la technologie et la conquête de l'espace.

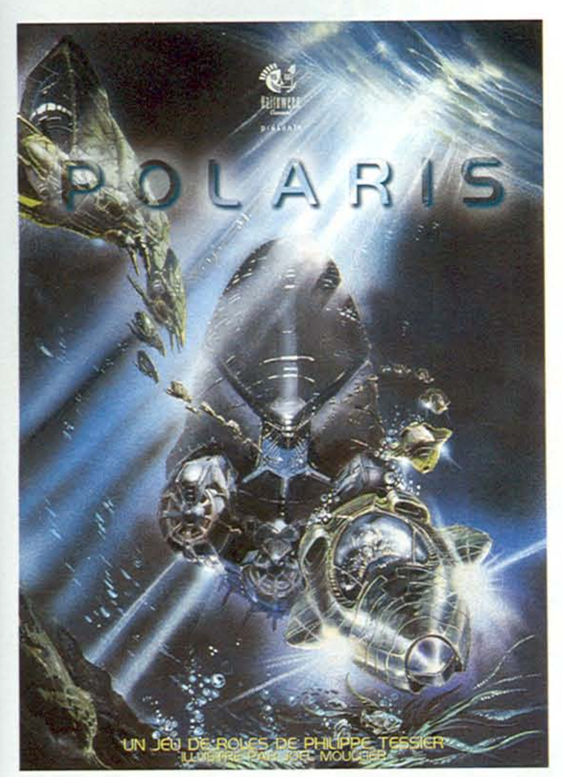
Histoire d'O²

Une catastrophe dont on ignore la nature exacte a ravagé la surface de la Terre. Les pôles ont fondu, le niveau des mers a augmenté. Aujourd'hui, seule une infime partie des terres n'est pas immergée et les conditions de vie y sont atroces : pluies acides, bombardements de rayons ultraviolets, tornades, flore carnivore, faune monstrueuse… Survivre dans cet enfer plus de quelques heures relève du miracle. D'ailleurs l'homme ne se rend plus en surface que pour veiller à l'entretien des usines automatisées qui y sont encore installées. En effet, l'humanité s'est réfugiée depuis longtemps dans les profondeurs océanes qui, pour une raison mystérieuse, n'ont pas été affectées par le désastre écologique qui a rendu la surface invivable. L'adaptation au monde sous-marin ne fut pas aisée et elle se fit au prix fort : celui du sang. Des guerres incessantes ravagèrent des colonies déjà fragilisées par l'hostilité de l'environnement, des semblants d'empires émergèrent puis disparurent. Au moment où commence le jeu, la situation semble s'être stabilisée. Une paix relative règne entre les différentes puissances sous-marines. Mais une nouvelle catastrophe menace les survivants : une dégénérescence génétique provoque l'apparition de mutants, mais surtout elle rend stérile la majorité des hommes et des femmes. L'humanité en tant qu'espèce risque de disparaître d'ici quelques centaines d'années.
Mais « après moi le déluge », comme le disait si judicieusement la Pompadour, la perspective de l'extinction prochaine de l'*Homo sapiens* n'apaise en rien les éternelles rivalités entre États ni les querelles d'individus qui font le sel de la vie et les bonnes parties de jeu de rôle. Le fond des mers est constellé d'une myriade d'États, dont beaucoup ne comptent guère plus qu'une centaine de citoyens, qui s'accrochent aux maigres ressources qui les font vivre, comme des moules à leur rocher. Il faut dire que l'univers sous-marin n'offre bien souvent rien d'autre que de la sueur, du danger et le mince espoir d'une vie un peu meilleure, un jour lointain. La plupart des États commencent comme de petites communautés qui se créent autour d'une ressource, le plus souvent du minerai plus ou moins rare, ou une plaine abyssale permettant l'hydroculture ou l'élevage.

Pour se mettre dans le bain

Il faut imaginer les profondeurs océanes dont les ténèbres éternelles sont soudainement déchirées par les lumières d'une ville-paroi accrochée à une falaise, ou par celles d'un complexe minier qui étend ses tunnels étanches sur le fond de la mer comme les tentacules d'un poulpe. Il faut se représenter des villes sous dôme où les habitants vivent comme s'ils étaient à la surface avec, sur la bulle qui les protège, la projection d'un ciel bleu ; ou encore une gigantesque station hydrothermique qui va puiser de l'énergie dans le magma qui jaillit au milieu de la tourmente des dorsales marines. Certaines images, très belles, viennent immédiatement à l'esprit (aidées en cela par la qualité des illustrations*), surtout si on se souvient du film *Abyss*.
Mais c'est plutôt la dureté que la beauté de son environnement qui accapare l'attention de l'habitant des mers. Si, condition primordiale pour survivre au fond de l'eau, le niveau de technologie est globalement assez élevé, il est le plus souvent insuffisant pour assurer un véritable confort. Voyager dans un véhicule sous-marin, c'est s'exposer à des flux thermiques ou à des courants capables de broyer n'importe quelle coque. Explorer les fosses abyssales en tenue de plongée, c'est prendre le risque de subir les effets mortels de la pression ou de rencontrer un monstre des profondeurs. Creuser dans le réseau des cavernes sous-marines, c'est se donner une bonne chance de rencontrer des Foreurs, cette race semi-intelligente qui livre à l'homme une guerre sans merci pour la possession du sous-sol.
Néanmoins, et c'est là une constante de *Polaris*, le texte ne parvient à aucun moment à susciter une quelconque poésie de la vie sous-marine, ou même simplement cette magie de l'imaginaire qui donne furieusement envie de jouer. Plates et scolaires, les explications se lisent sans déplaisir, mais sans plaisir non plus, d'autant plus que la place dévolue à l'univers sous-marin est bien insuffisante. J'aurais aimé

* Autant que je puisse en juger, car au moment où j'écris cet article je ne dispose que d'une version provisoire du jeu.



trouver plus de détails sur les différents types d'installations sous-marines, sur la vie qu'on y mène, sur l'hydroculture et l'élevage qui sont presque totalement passés sous silence, etc. Telle quelle, la richesse du background est limitée au regard du potentiel du jeu.

Aux sources de la civilisation des abysses

A côté de la foultitude de petits États qui parsèment le fond des océans, la civilisation des abysses est dominée par quelques grandes puissances qui, il y a peu de temps encore, étaient très occupées à se faire la guerre. Elles sont décrites par un bref historique, l'organisation de leur société et la présentation de quelques personnalités. Là aussi, les informations fournies sont lacunaires. Pourquoi ne trouve-t-on pas de carte permettant de situer les différents États? Où en sont les recherches génétiques? Qu'en est-il exactement des androïdes? Les réponses à ces questions et à bien d'autres ne seraient pas superflues.
C'est le culte du Trident qui a littéralement imposé la paix en faisant la démonstration de sa puissance. Celle-ci provient de la force Polaris, une forme d'énergie étrange que certains êtres humains – ainsi que les mammifères marins – parviennent plus ou moins à contrôler. Les prêtres du culte du Trident pensent que c'est grâce à cette mystérieuse force que les océans ont échappé à la dégradation de l'écosystème terrestre. Équinoxe, leur cité, est devenue un espace neutre où se règlent par la diplomatie la plupart des querelles entre États, et par où transite une bonne partie des échanges commerciaux. L'objectif du culte du Trident est d'assurer la survie de l'espèce humaine, et à ce titre il s'intéresse de près aux recherches génétiques.
Quatre autres États constituent les principaux acteurs de la civilisation des abysses. L'Hégémonie tout d'abord, un empire autoritaire qui a accès à la plus haute technologie et dont l'armée, toujours sur le pied de guerre, est particulièrement bien entraînée et équipée. L'Alliance polaire ensuite, dont le pouvoir dictatorial repose sur certains secrets technologiques, essentiellement celui de la fabrication d'androïdes. La Ligue rouge est constituée d'un conglomérat de communautés que les nécessités de la guerre ont autrefois condamné à l'alliance. C'est un État riche, mais l'abondance de ses ressources ne l'empêche pas de souffrir plus que ses voisins de la malédiction de la stérilité. Enfin la République du Corail, riche en hydrocultures et en élevages, possède une population à majorité féminine avec une forte proportion de mutants. Elle est protégée par des champs de coraux conscients avec lesquels certains empathes peuvent communiquer.
Grâce à l'influence du culte du Trident, les grandes puissances financent un programme spatial qui a déjà donné quelques résultats puisqu'il existe des bases habitées sur la Lune, Mars et l'un des satellites de Jupiter. Il ne s'agit pour l'instant que d'un aspect secondaire de la civilisation des abysses, mais qui peut à terme apporter une véritable richesse supplémentaire au jeu.
Il existe plusieurs groupes constitués dont l'influence n'est pas à négliger. Le plus important – et officiel – d'entre eux s'appelle les Veilleurs. Il s'agit d'une sorte de police internationale, dont tous les membres sont volontaires, et qui est chargée de tâches aussi diverses que la protection des convois de marchandises, la sécurité d'Équinoxe ou le rôle de « casques bleus » dans des conflits locaux. D'autres organisations suivent des buts occultes et en général peu compatibles avec le bien-être de l'humanité, comme par exemple les Frères des Abysses qui militent pour l'extinction de l'espèce humaine. Pas tout à fait aussi radicaux dans leurs visées, mais constituant tout de même une véritable plaie, les pirates, mercenaires et pilleurs de ruines abondent au fond des mers. L'immensité océane ainsi que son relief torturé offrent aux brigands de tout poil d'innombrables cachettes d'où ils jaillissent sur de petits États ou des convois de marchandises, souvent bien incapables de résister.

FICHE TECHNIQUE
- ***Polaris* est un jeu de rôle français**
- **édité par Halloween Concept.**
- ***Auteur*: Philippe Tessier.**
- ***Illustrateur*: Joël Mouclier.**
- ***Présentation*: un livre de 200 pages**
- **sous couverture souple.**
- ***Prix*: 199 F.**

Un système de jeu pas très fluide

Un personnage de *Polaris* est défini, classiquement, par des caractéristiques et des compétences, ici appelées attributs et talents. Les attributs sont au nombre de dix et notés de 3 à 24 (moyenne: 11 à 13). Leur valeur multipliée par 4 donne un pourcentage utilisé lors des jets d'attribut. Les talents sont très nombreux et couvrent le champ habituel des actions récurrentes en jeu de rôle (premiers soins, dissimulation, etc.), ainsi que toutes les connaissances scientifiques et techniques nécessaires à la manipulation de la technologie des abysses. Les talents sont exprimés en pourcentage et en niveau, ce dernier n'étant rien d'autre que le chiffre des dizaines (si un personnage a 62% dans un talent, celui-ci est de niveau 6). La valeur de base des attributs s'ajoute au pourcentage des talents pour déterminer la chance finale de réussite. Un personnage peut être humain, techno-hybride (c'est-à-dire modifié afin de pouvoir évoluer dans l'eau), hybride (un techno-hybride avancé) et/ou mutant (et dans ce cas il est éventuellement doté de pouvoirs particuliers). Les blessures sont comptabilisées sous forme de seuils au-delà desquels un personnage peut tomber inconscient, être blessé légèrement, gravement, critiquement ou fatalement.
Il ne reste plus ensuite qu'à répartir 80 points dans les talents de son choix (un éventail d'une quinzaine d'archétypes fournit des pistes précieuses), à déterminer la renommée du personnage, qui mesure aussi bien son influence et sa célébrité que sa réputation, à lui choisir des relations et ▷

Le géant des mers
Le cuirassé *Atlantis* construit par l'Hégémonie est un vaisseau gigantesque: 3 km de long, 600 m de haut et 450 m de large. Inutile de préciser qu'il est équipé de la technologie la plus avancée. Il peut plonger jusqu'à 18 000 m de profondeur.

La dernière mode
Les habitants de la République du Corail incrustent des coraux dans la structure de leurs vaisseaux marins. Le fin du fin consiste même à se faire greffer une couche de corail sur la peau.

Certains sont plus égaux que d'autres
Les mutants sont de plus en plus nombreux au sein de la population humaine. Pourtant le sort qui leur est réservé varie grandement. S'ils peuvent mener une vie normale dans la République du Corail, ils sont réduits en esclavage dans l'Alliance polaire.

À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez la complexité, la précision.



Si vous cherchez des univers insolites.



Si jouer est plus important que tenir un rôle.



Si vous aimez le mélange des genres.

L'AVIS DE Didier Guiserix

Avec ce background, ces sociétés amies/ennemies bien plus multiformes que la dualité de Star Wars, *j'imagine déjà vingt scénarios. Mais si on a tout pour jouer des mercenaires explorant des « donjons » sous-marins, il me manque la vie de tous les jours des gens des cités, le trivial, le vivant (à suivre ?). Côté règles, la base me convient, mais pour tout le reste j'appelle mon MJ de* Space Op *à la rescousse.*



(échelle de A à E)

J'ai envie d'être :
Joueur B, meneur de jeu D

des alliés (et forcément des ennemis aussi), ainsi que des avantages.

Polaris propose deux méthodes de résolution des actions, la seconde étant plus adaptée aux tests importants. Première méthode : le jet de pourcentage sous la valeur du talent ou de l'attribut nécessaire à la réussite de l'action. Dans la deuxième méthode, la chance de réussite est modifiée suivant la difficulté de l'action. Le meneur de jeu définit une difficulté, appelée intensité, de 1 à 12 (voire plus), et compare cette intensité au niveau du talent requis. La chance de réussite est modifiée de 5 % en plus ou en moins selon que le niveau est supérieur ou inférieur à l'intensité. Par exemple, la chance de réussite d'une action d'intensité 8 en utilisant un talent à 62 % (niveau 6) n'est que de 52 %, puisque l'intensité est supérieure de 2 points au niveau du talent. Cette règle qui peut sembler intéressante à première vue se révèle plutôt lourde à employer à la longue, surtout dans le cadre des combats.

Les combats justement sont très détaillés, que ce soient les affrontements individuels ou les batailles entre véhicules sous-marins. Ils sont aussi passablement dangereux car les civilisations de l'abysse possèdent un armement efficace : fusils à pompe, pistolets-mitrailleurs et *tutti quanti*. L'initiative réalisée par chaque personnage indique non seulement le moment du tour où il commence à agir, mais aussi le nombre de phases d'action à sa disposition durant ce tour. Comme dans *Star Wars*, il est possible à sa phase de grouper plusieurs actions, mais alors leurs chances de réussite sont fortement réduites. Dès qu'il s'agit des combats et de l'utilisation de matériel, les règles prennent un net virage simulationniste. Ainsi, si vous voulez lâcher une simple torpille sur un vaisseau adverse, il vous faudra d'abord réussir un jet de détection (modifié par un énorme tableau), puis analyser les informations obtenues (deuxième jet et deuxième tableau de modificateurs), enfin définir une solution de tir. Bien entendu les ordinateurs et autres appareillages électroniques font ça très bien en l'absence de toute intervention humaine. Si vous n'appréciez pas de jouer le rôle d'un logiciel d'acquisition de cible, la bouillabaisse technique de *Polaris* risque de vous rester sur l'estomac.

La technologie des civilisations de l'abysse est assez avancée et la meilleure preuve en est la liste pléthorique de matériels proposée. Cela va des armures de combat aux chasseurs sous-marins en passant par les drones (des engins autonomes) jusqu'aux équipements et systèmes qui peuvent être greffés dessus : commandes, moteurs, sonars, armes, brouilleurs, volets blindés, caméras, appareils de mesures, balises, grappins magnétiques, etc. La liste est impressionnante et très bien faite puisqu'il est possible (et même recommandé) de customiser son chasseur ou son armure en y montant le matériel que l'on veut (ou que l'on parvient à se procurer).

L'heure de la marée

Polaris n'est pas fait pour les poètes ni pour les amateurs de jeux d'ambiance. C'est un jeu carré, qui privilégie nettement le côté gros matos et règles pointues. L'équilibre même du livre de règle le prouve, puisque sur deux cents pages, seules une soixantaine sont consacrées au background proprement dit. On peut s'en réjouir, mais il me semble qu'en l'état des choses on doit surtout le déplorer, car de fait les possibilités de role-playing sont limitées par le manque de consistance d'un monde qui repose pourtant sur un postulat original. Mais peut-être les suppléments à venir apporteront-ils plus de chair et de vie à ce qui n'est pour l'instant que (l'exo) squelette d'un jeu de SF bien technique.

Serge Olivier

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
L'originalité du thème ; la possibilité de customiser vaisseaux et armures.

Je regrette
Le système de jeu inutilement simulationniste.

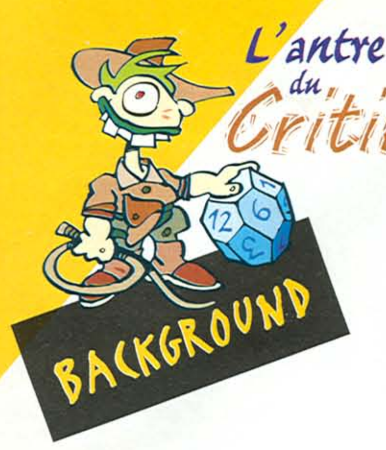
Je déplore
Le parti pris techno-bourrin au détriment du rôle (l'absence d'âme ?).

200% SUBJECTIF! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
Joueur C, meneur de jeu D

Fiche de personnage

Zoran Tayill, Veilleur à Équinoxe.

Maquette provisoire de la feuille de perso





Il existe deux versions de l'illustration de couverture. Une « avec » et une « sans ». Cette dernière coûtant plus cher, calculez le prix de la nuisette…

Six ans après la sortie de *Vampire*, un supplément consacre le succès du Monde des Ténèbres en France. Après *L'appel de Cthulhu* avec *Les Années folles* et *Hawkmoon* avec *La France*, White Wolf nous présente sa vision de l'Hexagone par l'intermédiaire de Ludis et d'auteurs français.

Français, oui, mais officiel !

Certains l'auront peut-être remarqué : ce supplément pour le Monde des Ténèbres est une authentique création française. Mais il ne s'agit pas moins d'un supplément officiel White Wolf. Il est évident (encore plus après avoir lu le jeu) que les Français étaient les mieux placés pour traiter un tel sujet. Ainsi, on a droit à une version de la France plus authentique et plus séduisante.

De la bête du Gévaudan à la forêt de Brocéliande, tous les mythes et légendes chers à notre beau pays sont repris et relookés façon Monde des Ténèbres. Prise en étau entre les agents du Ver, la Technocratie et les Maraudeurs, victime des intrigues complexes des vampires, la France glisse imperceptiblement mais sûrement vers un gouffre d'apocalypse. Même le royaume des ombres français plonge dans le néant.

Le Monde des Ténèbres : France se présente donc sous la forme d'un livre divisé en cinq parties d'une cinquantaine de pages chacune, auxquelles vient s'ajouter un appendice détaillant les principaux acteurs du décor.

Pour plus de clarté, reprenons dans le même ordre l'étude des différents protagonistes de la France des Ténèbres.

La France by Night

Traumatismes de l'histoire oblige, les vampires français imposent sur leur territoire un strict respect de la Mascarade. Mais ce traditionalisme exacerbé n'est pas le seul trait permettant de distinguer les vampires de l'Hexagone de leurs frères du Nouveau Monde. Les spécificités françaises se manifestent jusque dans la structure de la société vampirique. Ainsi, dans un pays où l'urbanisation précéda la constitution de la Camarilla, on ne parle pas de Cité mais de Fief. Ces provinces sont dirigées par des Marquis inféodés au seul vampire de France habilité à porter le titre de Prince : François Villon. Le principe de l'Hégémonie confère au célèbre prince de Paris une autorité suprême sur tous les caïnites du pays. Naturellement, cela ne va pas sans résistance. Ceux qui refusent cet absolutisme monarchique portent le nom de Praxistes.

Après un rapide tour d'horizon des antagonistes, une longue section détaille le rôle considérable joué par les suceurs de sang dans l'histoire de France. Une présentation des différents Fiefs de l'Hexagone complète le chapitre consacré aux caïnites. Pour chaque Fief, un paragraphe justement intitulé *Secrets*, strictement réservé au meneur de jeu, contient de quoi alimenter de passionnantes chroniques.

Les considérations techniques sur les principaux PNJ du *Monde des Ténèbres : France* ont été reléguées à la fin du livre de règles. Si les autres PNJ sont intégralement développés, il n'en est pas de même pour les vampires. Étant donné leur nombre, seul l'indispensable (clans, générations, disciplines et humanité) est précisé.

Rage sur la France

L'histoire des garous fut aussi mouvementée que dramatique, comme le révèle la première section du chapitre. Deux encadrés apportent des précisions bienvenues sur l'arrivée du Ver en France et les invasions normandes conduites par les Fils de Fenris, les Brujahs et les Gangrels. La suite est un panorama région par région de la France garou. Une liste non exhaustive de Caerns y est proposée. Puis chaque clan est abordé l'espace d'un (trop) court paragraphe. Mais le plus intéressant prend la forme d'une nouvelle dont l'esprit tranche radicalement avec l'austérité professionnelle des précédents textes. On se lance alors avec délectation dans la lecture du journal de Cameron, le Marcheur sur Verre américain. La vadrouille du garou fumeur de pétards à travers la France est aussi instructive que distrayante. Des Griffes rouges aux Fiannas, un décor et une ambiance spécifiques se précisent. Sur un portable « emprunté » par Cameron à un Arpenteur silencieux, des notes sur le manoir des de Morle, une lignée de Crocs d'argent dégénérés. D'autres notes nous donnent un aperçu désespérant de l'influence du Ver en France. Bien sûr, certains garous ont compris la gravité du danger. Fiannas et Fils de Fenris se sont organisés pour lutter, mais ils ne pourront jamais tenir tous les fronts à la fois. Un encadré établit une liste des lieux d'activité intense de la Pentex ; autant d'idées de chroniques héroïques pour des personnages qui ne seront jamais de trop dans une guerre à l'avant-goût de défaite cuisante.

Un mot au sujet de l'Umbra : c'est la grande absente ! Mais il y a tant à dire à son sujet qu'en traiter reviendrait à doubler la taille du supplément, rendant celui-ci invendable. Les auteurs ont donc préféré la laisser à l'imagination des meneurs de jeu.

Le Livre de la France

Le chapitre consacré aux mages est le plus passionnant, mais aussi le plus complexe. Ici, point d'exposé sur la répartition géographique des mages. Après une liste de repères historiques, les Traditions sont présentées une à une (histoire, politique, fondations et personnalités). Les pages consacrées aux mages et êtres légendaires de Bretagne sont fascinantes, et l'influence de la Technocratie en France se révèle considérable. Mais la surprise vient des Techno-tangentes. Et quelle surprise ! Ainsi, sous la forme d'une conférence du maître Jules Vernes (en chair et en os !) à ses

Le Monde des Ténèbres : France

La France made in France

confrères Fils de l'Ether, des révélations plus incroyables les unes que les autres se succèdent sans discontinuer. En substance, il est question d'une « organisation de Maraudeurs » (oximoron ?) manipulant la Technocratie grâce à sa maîtrise du concept de méta-paradigme et de méta-magie, une nouvelle forme de magie pour laquelle des règles de jeu sont proposées. Ces éléments dépassent le simple cadre d'un supplément sur la France et sont susceptibles d'intéresser même ceux qui ont décidé de continuer à situer leurs chroniques sous d'autres cieux. L'exposé qui suit nous ramène à des préoccupations plus françaises. Notamment, le protocole de communication spécifique baptisé Hexagone vous rendra la tâche difficile si vous ne possédez pas une console adaptée. Les auteurs se permettent même une petite touche d'humour noir avec le SIPA (syndrome d'interférence paradigmique acquis, bien sûr), méta-virus vicieux qui se propage par le biais de la causalité. On peut s'en protéger en prenant certaines précautions, mais aucun vaccin permettant de s'en défendre n'a été découvert à ce jour.

Si vous n'avez pas trop mal au crâne, vous pouvez continuer votre lecture en compagnie des ombres.

Le royaume ténébreux de France

Le chapitre prend ici la forme d'une compilation de notes, d'entretiens et d'extraits de livres rassemblée par une ombre et destinée à ses seigneurs. Ce que l'on y apprend fait froid dans le dos : résultat du cinquième grand Maelström, le nord du pays tombé sous la coupe du Roi-Néant n'est même plus considéré comme faisant partie de la France. Ainsi harcelée par des armées de spectres, la Hiérarchie s'isole et se radicalise chaque jour davantage. La France des ombres est un baril de poudre auquel les Manichéens (une secte qui s'est donnée pour but d'ouvrir les humains aux réalités de l'Outre-Monde) ne demandent qu'à mettre le feu en déclenchant une guerre civile opposant les membres de la Hiérarchie aux Séraphins. S'il avait lieu, un tel conflit provoquerait la destruction du continent entier. Suit un passionnant tour de France des Nécropolis. Une rapide présentation de quelques lieux mystiques ou maudits parmi lesquels la forêt de Brocéliande, le Mont-St-Michel et la chapelle de Lourdes achève de dépeindre un univers d'une profonde noirceur.

Les yeux immortels : France

Avec ce chapitre consacré aux changelins, l'atmosphère se rafraîchit mais l'optimisme n'est toujours pas à l'ordre du jour. La première partie se présente sous la forme d'extraits de chroniques, de discours ou de lettres. On y découvre l'histoire (malheureuse) des changelins de France. Entre la guerre qui oppose les usurpateurs sidhes aux Vauriens, et la Banalité qui les consume à petit feu, les changelins ont peu d'espoir de survivre à l'impitoyable Monde des Ténèbres. La suite met une fois encore la Bretagne à l'honneur. Une description détaillée du royaume des Houles précède celle du royaume de Brocéliande, refuge et siège du pouvoir du roi Shaïl. En prime, deux nouveaux êtres féeriques, le Morgan et le Korr, sont proposés aux joueurs. Puis nous plongeons dans le récit d'Erwann Dubois, un Korr appartenant au royaume de Bretagne. Son périple rituel nous entraîne à ses côtés à travers les autres royaumes féeriques de France. Enfin, la description de deux autres lieux de la Féerie, le labyrinthe de Chartres et la cathédrale de Strasbourg, conclue le chapitre consacré aux changelins.

Cinq suppléments en un ?

Seule ombre au tableau, certains hésiteront peut-être à casser leur tirelire pour acquérir un supplément de 250 pages dont 50 ou 100 seulement les intéressent directement parce qu'ils ne pratiquent qu'un seul ou deux (généralement *Vampire* et/ou *Loup-garou*) des jeux de la série. Que voilà un faux dilemme. D'abord parce que ce supplément prétend à juste titre présenter l'Hexagone sous tous ses aspects ; ensuite parce que, particulièrement dans *France*, le Monde des Ténèbres forme un tout difficilement dissociable. Ainsi, même le chapitre sur les ombres est susceptible de servir à un meneur de jeu soucieux de varier les plaisirs lors d'une chronique pour un autre jeu de la gamme.

France est un supplément encyclopédique. Pourtant, ce n'est qu'un squelette monumental. Et c'est tant mieux ! L'inévitable non exhaustivité du sujet laisse une très large part à l'imagination de chaque meneur de jeu. Combien d'aficionados du Monde des Ténèbres ont imaginé leur propre version de la France depuis la sortie de la première édition de *Vampire* ? Ainsi, moyennant quelques efforts, il devrait être possible à chacun d'adapter sa version de la France à celle, officielle et certainement plus complète, de White Wolf.

En attendant Paris

Pour ceux qui en douteraient encore, *France* est un excellent supplément, le fruit d'un travail colossal ! L'ensemble est d'une cohérence inégalée parmi les suppléments du Monde des Ténèbres. Quant à la rédaction, son originalité sans cesse renouvelée en rend la lecture agréable.

En résumé, la situation est claire : si vous avez choisi la France comme cadre de vos chroniques, il est totalement impossible de vous passer du *Monde des Ténèbres : France*. Votre seul souci ? La date de parution de *Paris by Night*...

Medhi Sahmi

FICHE TECHNIQUE

● *Le Monde des Ténèbres : France* est un supplément français pour le Monde des Ténèbres. *Éditeur* : Ludis International sous licence White Wolf. *Auteurs* : Fabrice Colin, Stéphane Adamiak, Stéphane Bura, Olivier Legrand, David Osmont, David Calvo et G.E Ranne. *Présentation* : 250 pages sous couverture dure. Il existe deux versions de l'illustration de couverture. La version « déshabillée » étant une série limitée. *Prix* : 199 F (250 F pour la série limitée).

Vos joueurs arrivent d'un instant à l'autre et vous êtes à court d'idées? Pas de panique! Des encadrés proposent régulièrement des sujets de chroniques à développer.



Deadlands

Le bon, la brute et le mort-vivant

Une fois n'est pas coutume dans cette rubrique. *Casus* se penche longuement sur le cas d'un jeu en v.o. *Deadlands*, mélange explosif à base d'Indiens possédés, de prêcheurs exaltés et de cow-boys zombifiés, est ce que le jeu de rôle a fait subir de plus jouissif au western depuis (18)76.

Désolé, hombre...

... mais tu peux ranger tes cours d'histoire. L'Amérique de *Deadlands* ne ressemble pas à celle que tu connais. Pour commencer, la guerre de Sécession ne s'est pas achevée en 1865 : nous sommes en 1876, et les tuniques bleues continuent à taquiner les confédérés. Tout a commencé en 63, à Gettysburg, je crois. T'aurais vu la tête des nordistes quand leurs morts ont commencé à se relever ! Ça aurait pu être une bonne nouvelle... s'ils s'en étaient pris au camp adverse. Mais ces gars-là n'étaient visiblement plus en pleine possession de leurs moyens, et ça a dégénéré. Partout, on a commencé à signaler d'étranges créatures – des esprits vicieux et insaisissables se nourrissant de la peur de leurs victimes, et que rien ne semblait pouvoir arrêter. Les Yankees ne sont pas restés les bras ballants : Ulysses Grant, nommé par Lincoln, s'est tourné vers l'Agence de détectives Pinkerton pour essayer de comprendre ce qui se passait. Mais ça n'a pas vraiment suffi et les ennuis ont continué. En 68, la terre de Californie s'est ouverte en deux, littéralement, et les eaux ont envahi les failles ainsi créées. Le Labyrinthe est né. Bon, il faut voir le bon côté de la chose : ça a permis la découverte du Ghost Rock, un minerai magique et un combustible surpuissant idéal pour alimenter les inventions délirantes de tous les malades que ça n'a pas tardé à attirer. D'accord, ça a aussi fait venir des pirates. Mais on n'a rien sans rien, pas vrai ?

Huit ans plus tard, la situation est pratiquement inchangée. Tu me diras : ce bon vieux Grant est devenu président. Peut-être bien, mais président de quoi ? La Californie reste un territoire disputé, les Rebs contrôlent toujours le sud du pays, les Indiens dakotas ont profité du bordel ambiant pour créer leur propre nation en plein territoire nordiste, et leurs petits copains d'Oklahoma ont trouvé l'idée tellement sympa qu'ils ont fait la même chose chez eux. Pour le reste, les « abominations » continuent de faire des ravages, les morts continuent de se relever, la magie se développe. Et la violence est devenue une nécessité.

Pourquoi tant de haine ?

Garde ça pour toi, hombre, mais j'ai bien peur que tout ça soit de la faute des Blancs. D'accord, nous savons tous que c'est ce satané Raven qui, le 3 juillet 1863, a ouvert la porte aux grands esprits des manitous et a fait de l'Amérique ce qu'elle est aujourd'hui. Mais si sa tribu n'avait pas été entièrement massacrée par les visages pâles, tout cela ne serait peut-être jamais arrivé. Le résultat, c'est que notre pays est devenu un gigantesque champ de bataille, submergé par des abominations assoiffées de terreur, déchiré par de sombres querelles politiques et livré en pâture aux coyotes et aux aventuriers de toutes confessions. Le terrain rêvé pour un jeu de rôle, tu crois pas ?

Franchir le pas...

Tu as décidé de te créer un personnage. Détends-toi, hombre : ça ne devrait pas te prendre plus d'une quinzaine de minutes. Le bouquin de base est organisé de façon très pragmatique. Trois parties, une pour le joueur (règles de base, création de personnage, matos, combat), une pour certains joueurs (si tu es concerné par cette section, on te le fait savoir durant le processus de création) et une pour le Marshall (le MJ, si tu préfères). Ceci étant posé, munis-toi d'un bon jeu de poker (52 cartes + 2 jokers), et au boulot ! Tire 12 cartes, rejette les deux plus mauvaises et répartis les autres entre 10 traits (Rapidité, Force, Vigueur, Connaissance, Présence... appelle ça des caractéristiques si ça te chante). Comment on fait ? C'est très simple : trèfle = 1, carreau = 2, cœur = 3 et pique = 4. Ça, c'est ta Coordination. Ensuite ? 2 = 1d4, 3-8 = 1d6, 9-valet = 1d8, dame-roi = 1d10 et as = 1d12. Disons que tu veuilles jouer un cow-boy intelligent. Mets donc ta dame de pique en Smarts : ça équivaut à 4d10, si tu as bien suivi. Tu fais ça pour les neuf autres traits, et le tour est joué. Les aptitudes, maintenant. En gros, ce sont des compétences, regroupées par « familles » sous les traits qui leur correspondent. Tu as un certain nombre de points à répartir entre tes aptitudes. Pour les dés, tu gardes ceux du trait dominant : tu n'agis en fait que sur la Coordination de l'aptitude. Exemple : tu t'offres 2 points en Gamblin', qui dépend du trait Smarts. Ça te fait 2d10 en Gamblin'. S'il te manque une aptitude, tu peux effectuer un jet en utilisant le trait correspondant, mais en divisant tes dés par deux. La grosse astuce de ce système, c'est que les aptitudes ne sont pas fondamentalement liées aux traits. L'aptitude Monter à cheval dépend a priori du trait Agilité, mais si tu la croises avec le trait Knowledge, tu obtiens Connaissance de l'équitation, avec ton dé de Knowledge et ton score de Monter à cheval.

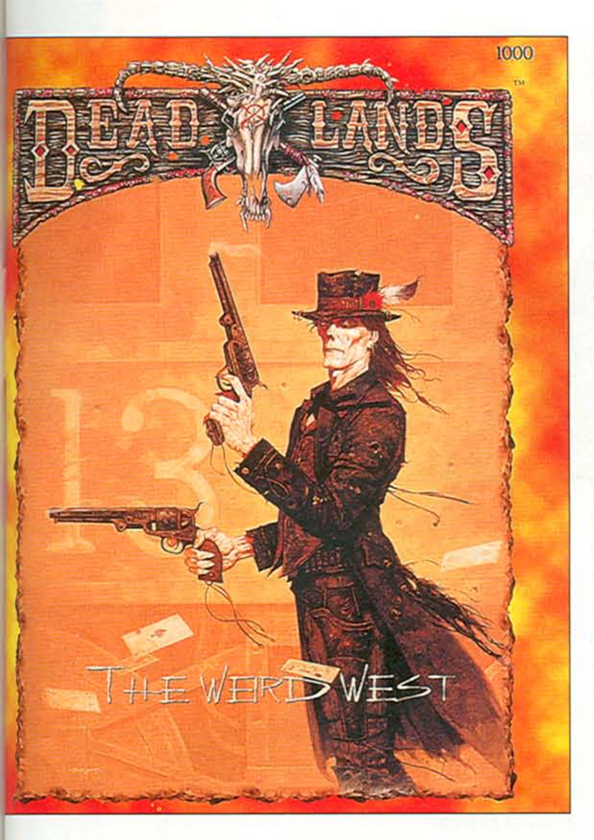
Et les actions ? Facile : tu lances tes dés, tu compares le plus élevé à un seuil de difficulté et tu te rajoutes une réussite chaque fois que tu dépasses le seuil de 5 points, sachant que les dés affichant un résultat maximal sont relancés. Un autre exemple ? Pour un jet de Gamblin'facile (seuil = 5), tu lances tes 2d10 et tu obtiens 4 et 10. Tu relances le dé qui a fait 10 et tu obtiens un 6. Total, 10 + 6 = 16, tu dépasses ton seuil de 11 points, ce qui te donne 2 réussites supplémentaires. Bingo ! C'est à peu près tout.

... et changer de peau

Là où tout se joue, gringo, c'est quand tu décides quel genre de personnage tu vas incarner. C'est en fonction du concept de ton perso que tu répartiras tes points entres tes traits et tes aptitudes. Les règles de *Deadlands* fournissent une galerie de douze archétypes, histoire de te mettre sur la voie. Tu n'es pas obligé de t'y conformer, mais j'ai pensé qu'il serait tout de même intéressant de te les décrire. Ça te donnera une bonne idée de ce qui t'attend. Il y en a pour tous les goûts : buffalo girl sauvage et impétueuse ou danseuse de saloon lascive et pragmatique, si tu es attiré par les personnages féminins ; chaman sioux, sage et réservé, ou jeune brave, vindicatif et impétueux, si tu es plus sensible à la cause indienne ; simple soldat, loyal mais désabusé, ou chasseur de primes arrogant et solitaire, si tu es porté sur les armes ; journaliste trop curieux ou prêcheur trop zélé,

Quelques inspis musicales

En marge des BO d'Ennio Morricone et du CD *Deadlands*, rigolo mais peu distribué en France, essayez donc la BO de *Deadman* (le dernier Jarmusch, avec Johnny Depp) et les étonnants albums de Tarnation (*Gentle Creatures*) et de Sixteen Horsepower (*Sackloth'n'Ashes*) sortis respectivement en 95 et 96.



si les affaires d'autrui te passionnent; Pinkerton ou Texas Ranger, si tu es pressé d'en découdre avec les abominations qui infestent nos contrées, voire huckster (sorcier) mystérieux doté de redoutables pouvoirs magiques ou « simple » savant fou, inventeur incurable aux créations aussi délirantes qu'improbables si le « bizarre » est ton domaine. Besoin d'étoffer un peu tout ça? Choisis-toi quelques défauts et quelques avantages: ça te permettra de dépenser ou d'acquérir des points de création supplémentaires et ça t'aidera à incarner ton personnage avec plus de réalisme.

Tu veux te battre?

Alors sois prudent. Ce n'est pas si simple que ça en a l'air. Un premier conseil lors de la création de ton personnage: n'hésite pas à te mettre beaucoup en Quickness, car tout ou presque tourne autour. Feu à volonté! Tous les protagonistes effectuent un jet de Quickness (difficulté = 5). Chaque succès permet de tirer une carte de l'Action Deck, en plus d'une carte de base. Genre: tu fais un 12, ça te donne deux succès, plus une carte de base, soit trois cartes en tout. Ensuite, ça marche par rang d'action. Le Marshall descend l'échelle (as, roi, dame, etc.) et dès que quelqu'un a la carte en question, il peut agir (les couleurs départagent les éventuels ex-aequo). Agir, cela peut être courir, dégainer, tirer, etc. Les jets s'effectuent comme des jets d'aptitude normaux, on touche ou on ne touche pas, on vise ou on ne vise pas et on applique les dommages… s'il y en a. Ça peut paraître facile, comme ça, mais en réalité, il y a tellement de modificateurs, de coups spéciaux (on peut tirer avec un flingue dans chaque main et ça, c'est vraiment bien), de cartes mises en réserve, d'histoires de portée, d'armures, de localisation et d'étourdissement qu'on finit par ne plus très bien savoir où on est. Toi-même, tu seras sans doute paumé à un moment ou à un autre. Rends-toi alors en pages 111-112: il y a là un résumé de combat bien utile, qui clarifiera certainement les choses. Relis le chapitre Combat une fois et tu verras, ça passera beaucoup mieux. Ce n'est pas que tout ça soit vraiment compliqué, mais les éléments s'ajoutant les uns aux autres, le processus global ne s'acquiert qu'avec de la pratique.

Petit joueur...

Ces quelques réserves ont suffi à doucher ton enthousiasme, et tu préfères te tourner vers les arts occultes de la magie? Pourquoi pas. Le système allie fluidité et originalité, et certains sorts sont réellement très puissants. Le secret du huckster réside dans ses cartes. Elles lui permettent, une fois dans les Terrains de chasse (royaume de l'esprit), de plier un manitou à sa volonté. Dans le jeu, cela se résume à effectuer un jet de trait (les traits changent suivant les sorts) puis de tirer 5 cartes, plus 1 par réussite supplémentaire obtenue. Chaque sort nécessite une « main » de poker minimale (généralement un as ou une ou deux paires) pour être lancé. Voilà pour la magie, euh… traditionnelle. Bien entendu, ce n'est pas toujours aussi simple, notamment si tu tires un joker – mais ce sont les risques du métier, mmh? Pas de raison que le manitou n'y trouve pas son compte, lui aussi. Toujours insatisfait? Pourquoi ne pas te tourner vers la religion? Tu souris, n'est-ce pas? Tu n'y crois pas. Alors c'est plutôt mal parti: pour invoquer un miracle, il te faut avoir la foi. Il y a une aptitude qui s'appelle comme ça, et c'est elle que tu devras tester avant de déplacer des montagnes. Tu te dis « facile, il suffit d'y croire, et ça marche ». Tss tss. La foi est une maîtresse exigeante: il te faudra mener une vie vertueuse pour la conserver. Hum! Je savais que ça ne te porterait pas aux nues. Et tu me parles de devenir chaman? Oublie ça tout de suite, hombre. Certes, les faveurs accordés par les esprits de la nature à leurs enfants sont souvent impressionnantes. Mais tout a un prix, et les Esprits ne se contrôlent que grâce à des rituels: tu te vois danser sous la lune pendant quatre heures ou te faire une entaille au bras pour faire tomber un éclair – sans même être sûr que ça va marcher? Je le savais. Peut-être devrais-tu te tourner vers la technologie? Tu élabores une théorie scientifique saugrenue, tu dessines un plan, tu rassembles le matériel et tu t'y mets sérieusement. Évidemment, plus ça défie les lois de la science, moins ça a de chances de marcher. Mais si tu es suffisamment cinglé… Des effets secondaires? Oh, il y a toujours le risque qu'un esprit s'en mêle et fasse tout rater. Disons que ça n'arrive pas à chaque fois…

Toujours en vie?

Le monde est dangereux, gringo, et les gens en sont conscients. La plupart sont morts de trouille. Chaque endroit que tu visiteras est associé à un « niveau de peur ». Plus celui-ci est élevé, plus les abominations se sentent chez elles (normal: elles se nourrissent de peur) et plus ça devient dur pour toi et tes copains. Chaque fois que vous viendrez à bout d'une de ces saloperies, je vous conseille de le faire savoir haut et fort. Généralement, ça rassure les gens, et ça peut faire baisser le niveau de peur du coin. Il y a des règles pour ça. OK, gringo, je vais maintenant t'abandonner à ton sort. Si j'ai oublié de te dire des choses? C'est possible. Pour les abominations, tu verras bien assez tôt de quoi il retourne. Je ne sais pas si tu connais *L'appel de Cthulhu* ou *Loup-garou*, mais c'est un peu dans ce genre-là. Si la confrontation est inévitable, tu dois savoir deux choses: d'abord, tu as la possibilité d'utiliser tes jetons de poker – en gros, ça fait office de points de destin – pour modifier le cours des choses.

Ensuite, eh bien… c'est comme dans *Kult*: la mort n'est que le commencement! Ça signifie qu'il est toujours possible qu'un manitou s'intéresse à ta carcasse et décide d'en ▷

FOCUS

Plus mercenaires que véritables détectives, les Pinkertons tirent leur nom d'une agence fondée au siècle dernier par Allan Pinkerton, laquelle – comme les Texas Rangers – existe toujours aujourd'hui.



FICHE TECHNIQUE

***Deadlands : the Weird West* est un jeu en américain édité par Pinnacle Entertainment Group. *Auteurs* : Shane Lacy Hensley, assisté de Michelle Hensley, John Hopler, Matt Forbeck et Greg Gorden. *Présentation* : un livre à couverture souple de 224 pages (il existe une version cartonnée, théoriquement épuisée). *Prix* : environ 200 francs (un peu plus en cartonnée).**

General Store

Outre les figurines officielles *Deadlands*, le CD et le supplément/écran *Marshall Law* déjà sortis, Pinnacle Entertainment nous promet tout un tas de belles choses pour l'année 97: *The Quick & the Dead* (infos sur le monde), *Book o'the Dead* (spécial zombies), *Smith & Robard's* (savants fous), ainsi qu'un bestiaire, un bouquin sur la magie et tout un tas d'autres bonnes choses.





Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Si vous aimez le mélange des genres.



Si vous aimez les jeux «politiquement incorrects».



Si vous aimez les jeux d'ambiance.

À qui s'adresse ce jeu ?

L'AVIS DE Pierre Rosenthal

En jeu de rôle, il n'y a pas eu de melting pot aussi réussi depuis Shadowrun. *Évidemment, le mélange de toutes les techniques de jeu, allant de* DragonLance *à* Star Wars *ou* Rêve de Dragon, *a de quoi laisser perplexe un meneur de jeu traditionnel. Mais pour le joueur qui aime avoir une profusion de types d'aventures et de personnages, et cela sans nains ni elfes, c'est un régal !*



(échelle de A à E)

J'ai envie d'être :
Joueur A ; meneur de jeu D

prendre possession. A toi de voir si tu as envie de jouer un mort-vivant et surtout, si tes petits copains sont prêts à faire comme si de rien n'était. Ne prends pas cet air dégoûté. Au pire, tu feras un très joli PNJ. Et si tu veux vraiment savoir : oui, je me ferai une joie de t'achever. Ça sert aussi à ça, les amis.

Si ça vaut le coup ?

Et comment, que ça le vaut ! *Deadlands* restera sans doute comme le meilleur jeu de rôle de l'année 96, et je serais surpris qu'il ne récolte pas au moins une récompense à Origins. Les critiques ne s'y sont d'ailleurs pas trompés : il ne manque pas grand-chose à ce petit bijou pour être parfait. Des règles de combat encore plus dépouillées, peut-être, ainsi qu'un index et un scénario, bien qu'il soit déjà possible d'en trouver deux dans le supplément *Marshall Law*. Si le suivi est à la hauteur, et il n'y a aucune raison pour qu'il ne le soit pas, le « dark western » va vite s'imposer chez les rôlistes comme une bonne alternative à des univers plus traditionnels, et ce sera tant mieux. Songez que vous pouvez rencontrer dans le même scénario une caravane de monstres, un zeppelin, des pirates, un train fantôme, des indiens sanguinaires et une danseuse de saloon : faut-il vraiment vous en dire plus ? Bourré d'humour et de pèche, *Deadlands* confirme avec brio le retour à une certaine conception du jeu de rôle : drôle, intense, jubilatoire et toujours passionnante.

Fabrice Colin

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie :
Le ton général, l'illustration de couverture, le thème… presque tout, quoi !

Je regrette :
L'absence d'index, certaines illustrations intérieures.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être
Joueur A ; meneur de jeu A

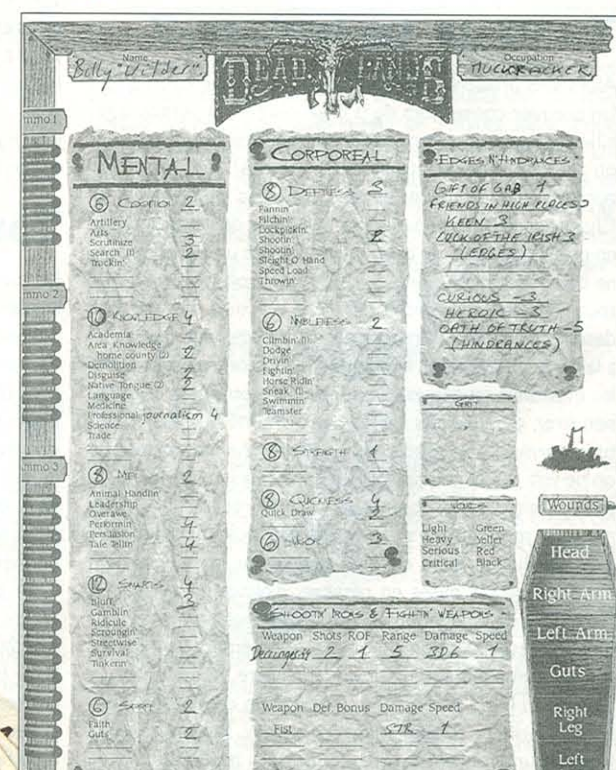
Errare humanum est

Deadlands n'a pas coupé à la malédiction : il y a des bogues dans cette première édition. Pinnacle a réagi et l'errata est disponible sur le Web (http://www.peginc.com/). Mais tout le monde n'ayant pas accès à Internet, voici un petit résumé :

- **P. 31.** Quand vous tirez un joker, tirez immédiatement une autre carte pour déterminer la Coordination de votre trait (qui, lui, s'élève à 1d12).
- **P. 65.** Les Single-Action Pistols possèdent un Range Inc. de 10. Celui du Derringer s'élève à 5.
- **P. 73.** Le savant fou possède un score de 3 en Science : Engineering et un avantage « Mechanically Inclined » de 1.
- **P. 113.** Les régions écrites en noir sont des « États » et celles listées en rouge des « territoires ».
- **P. 156.** Il manque un tableau pour le rituel de scarification.

Size	Speed	TN	Damage
Small (1-3'')	1	7	1d6 Wind
Large (4''+)	2	5	2d6 Wind

- **P. 159.** Les points « d'appeasement » nécessaires pour le sort Vision Quest dépendent de la valeur de l'information demandée. Il faut 2 points pour une information mineure (mariage, naissance, récolte), 5 pour une information plus précise (l'identité d'un meurtrier) et 10 pour une question d'importance majeure, comme le résultat d'un raid ou la validité d'une négociation.
- Enfin, et surtout, il y a « comme un défaut » dans la fiche de personnage au niveau des codes de couleur pour les niveaux de blessures. C'est la version des pages 59-60 qui est la bonne (le tir a été rectifié dans *Marshall Law*).



Ça c'est de la malédiction : être journaliste et être obligé de dire la vérité !





In Nomine

Démons à l'américaine ou à l'étouffée ?

Critique réalisée à partir d'une photocopie intégrale et définitive du jeu.

Il était une fois un jeu de rôle drôle et original, satirique et déjanté, venu de notre belle France, j'ai nommé *In Nomine Satanis/Magna Veritas*. Aujourd'hui, le voilà en version US sous le titre *In Nomine*.

FICHE TECHNIQUE

***In Nomine* est un jeu de rôle édité en américain par Steve Jackson Games. Écrit par Derek Pearcy et illustré par Dan Smith. *Présentation* : Livret souple tout en couleur. *Prix indicatif* : non communiqué.**

Comparaison

Le jeu de SJG est très bien foutu, intéressant, mais a perdu tout l'esprit du jeu original. En fait, *INS/MV* c'est *les Guignols de l'info* : rapide, cinglant, féroce et drôle. Et *IN*, c'est *La marche du siècle* : intéressant, didactique, posé, plein de choses nouvelles à apprendre, mais parfois un peu « scolaire » et ennuyeux.

Le jeu de rôle deviendrait-il un nouvel art ? Après s'être essayés au cinéma (*Trois hommes et un couffin*), les Américains viennent tâter de nos jeux pour nous les retourner en version yankee. Après *Nephilim*, adapté par Chaosium, on attendait avec une impatience certaine le travail de Steve Jackson sur *INS/MV*. Il y a des similitudes de traitement, principalement au niveau du système de jeu et du test : les Américains veulent que le jeu « marche » et soit bien carré, souvent au détriment de l'univers de jeu !

Au commencement était...

Pour ceux qui ne connaîtraient pas déjà l'univers d'*INS/MV*, les joueurs y incarnent soit des anges, soit des démons, descendus sur Terre pour étendre l'influence de leur camp respectif sur les humains, tout en restant les plus discrets possible. Les personnages possèdent des pouvoirs surnaturels proches des ceux de super-héros, et sont plus ou moins soumis à leur hiérarchie : archanges ou princes-démons, qui luttent également entre eux en Haut ou En Bas pour leur propre vision du Bien ou du Mal.

Le nom des choses

Dans *INS/MV*, pour créer un personnage, vous répartissez des points sur une feuille de perso, vous tirez pas mal de dés, vous arrangez un peu le hasard que cela provoque, vous choisissez un supérieur et roulez jeunesse ! C'est pas bien cohérent, mais de toute façon, après quelques missions bizarres, vous aurez récolté quelques pouvoirs, grades et/ou incapacités suivant vos succès/insuccès ! Dans *IN*, la répartition des points pour le perso est bien plus construite, presque proche de celle de *Gurps*, même si le célèbre dé 666 est conservé. Au lieu de tirer au hasard des serviteurs, des objets magiques, etc. ; on choisit entre des Celestials Songs, des Artifacts, des Rites et plein d'autres choses au nom étrange (avant de se rendre compte que c'est exactement la même chose, mais avec des noms mystico-prise de tête). Au lieu d'avoir un démon avec des griffes de combat vous avez un Celestial Song de modification guerrière (ou quelque chose comme ça...). Au final, c'est sans doute plus cohérent, mais il n'y a quasiment pas de différence entre anges et démons, et surtout ça prend bien une ou deux heures de création de perso au lieu de 30 minutes tout compris. Par contre, le fait d'avoir des caractéristiques allant de 2 à 12 (on les multiplie de 2) permet d'utiliser les deux premiers dés du d666 en les additionnant plutôt qu'en allant chercher une table de correspondance. Pas mal, ça doit rendre le jeu plus fluide.

Les grosses modifs

En ce qui concerne les changements, il y en a un paquet, allant de l'accessoire au très important. En voici quelques-uns.

- Les anges ont des familles (ou Choirs), au nombre de sept : les Seraphim (Diseurs de vérité), Cherubim (Gardiens), Ofanim (Ceux qui se déplacent), Elohim (Contrôleurs des émotions), Malakim (Vertueux), Kyriotates (Dominateurs) et Mercurian (Amis de l'Humanité). Alors que l'idée semble plutôt mal venue, proche des clans à la *Vampire*, ces familles apportent en fait un peu plus de roleplaying puisqu'on choisit librement l'association famille/archange. La famille définit la façon dont l'ange agit dans le monde, et l'archange quel est son but. La combinaison donnant des pouvoirs spécifiques. Évidemment, ces familles ont leur contrepartie dans le monde infernal avec sept « Bands » de démons.
- Anges et démons se construisent un « véhicule » terrestre pour leurs actions, une forme ayant apparence humaine. À part pour une famille spécifique de chaque côté, il n'y a plus possession d'un corps existant. Ce qui explique qu'un ange ou un démon tué disparaît (pas de changement), mais peut revenir sur Terre plus rapidement et facilement (tout au moins sous forme céleste).
- Les archanges et princes-démons n'ont pas de caractéristiques pour leurs incarnations. Cela les rend plus puissants, mais semble en contradiction avec le fait qu'on puisse toujours les invoquer.
- La progression des personnages est moins aléatoire, et finalement plus contrôlée, mais moins drôle (quoique moins gros bill aussi). Il y a aussi la possibilité de se voir accorder un Mot (un concept dont vous devenez l'ange ou le démon tutélaire). Vous vous voyez devenir le démon des Reality Shows ? Le premier pas vers le statut de prince-démon.

In Fine

Je conseille fortement aux fans de *INS/MV* qui lisent l'anglais de se procurer le jeu de Steve Jackson. Il y a de quoi piocher s'ils n'ont pas peur d'introduire des éléments nouveaux et de passer du temps à faire tenir l'ensemble debout. Quant à ceux qui aiment *Vampire*, son ambiance, mais pas son système, et qui détestent *INS/MV*, son humour et les jeux au système simple, *In Nomine* a de quoi les accrocher.

Pierre Rosenthal

L'AVIS DU KRITIK

J'apprécie
La présentation, la base du système de jeu, quelques nouvelles idées pour l'univers de jeu.

Je regrette
Le côté chiant et sinistre de l'univers, le jargon métaphysico-religieux, les complications du système de base. Et pas de scénario !

200% subjectif ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être Joueur B, meneur de jeu D, de mettre ce jeu à ma sauce A

Dialogues

Trio de Guildiens

Un monde imaginaire cohérent n'est jamais dû au hasard. C'est le fruit de rencontres, de partages. Conversation autour de *Guildes*, avec Stéphane Marsan, Cyrille Daujean et Tristan Lhomme.

Casus Belli : *Qu'est-ce qui a amené à la création de* Guildes *?*
Stéphane Marsan : Cyrille et moi avions amorcé un dialogue de création sur plein de choses depuis mon arrivée à Multisim (surtout pendant les nuits blanches où je corrigeais et où lui maquettait...). Nous avions plein d'idées en vrac ; et puis sont sorties deux idées concomitantes : Cyrille a dit : « Ce serait sympa, un jeu avec des guildes, du commerce, dans une ambiance médiévale-renaissance ». Et moi j'ai dit : « Oui et il pourrait y avoir un grand continent à explorer. » Comme il y avait des mois qu'on discutait, les idées sont arrivées assez vite, et on s'est aperçu qu'il y avait matière pour plusieurs des supports qu'on a le culot d'appeler culturels et de loisir : romans, jeux de cartes et jeux de rôle.
Cyrille Daujean : Et un jeu de plateau... à venir. On travaille dessus.

CB : *Au départ, les idées de base c'est donc vous deux ?*
CD : La bible du jeu, les idées de base, nous les avons définies ensemble. Ensuite, comme pour tous jeux de rôle (à part *Rêve de Dragon* qui est le fait d'un seul concepteur-auteur-développeur), on a invité des gens à venir travailler sur l'univers, et à faire leurs propres ajouts, qui se sont révélés bénéfiques. Je suis persuadé que c'est à plusieurs qu'on obtient des choses de qualité, du moins je ne pense pas que le vedettariat, dans le jeu de rôle, soit un gage de qualité.

CB : *Vous leur avez laissé carte blanche, quitte à revenir ensuite sur leur travail et tenter de l'intégrer, ou bien leur avez-vous donné des indications verbales, une bible écrite ?*
SM : Dans le meilleur des cas, on leur a donné des docs écrits, mais sans restriction sur ce qu'ils pouvaient faire, ni sur les modifications qu'ils pouvaient suggérer pour donner plus de délire, de qualité ou de profondeur au monde.

CB : *Quitte à revenir sur ce qui était déjà écrit ?*
SM : Oui. Par exemple, pour Frédéric Weil, la cohérence cosmologique et chronologique du monde est primordiale – c'est un héritier de Greg Stafford ! – et il a souligné des enchaînements de faits qui lui semblaient illogiques. Il a fallu réfléchir et trouver des solutions. Et des gens aussi différents qu'un graphiste, des auteurs et un commercial ont travaillé sur le projet.
CD : C'est vrai, Philippe Chartier est un commercial, mais c'est surtout un rôliste, et à ce titre, il a autant d'idées que les autres.

CB : *Même si vous travaillez en interne, y a-t-il eu au final une intervention de l'éditeur, pour introduire certains éléments dans le jeu ?*
CD : A aucun moment dans les jeux créés chez Multisim il n'y a de débat marketing et commercial. Une question comme « et si on mettait des nains et des elfes pour toucher les joueurs de *AD&D* » n'est même pas évoquée. Certains trouveront que c'est un défaut. Moi je ne pense pas.
SM : Bien sûr, on a une idée de ce que doit être un jeu de rôle. L'important, c'est de garder à l'esprit que le jeu doit être jouable, cohérent, et puisse être reçu par des joueurs. Tout est bon si cela apporte du souffle au jeu. En aucun cas cette démarche ne doit être réductrice.

CB : *Pourtant, depuis quinze ans, les gens qui entament la démarche de créer un jeu commencent par réfléchir au système. Est-ce que je dois être novateur ou pas ? etc. Vous avez l'air de partir dans l'autre sens, ce qui se fait de plus en plus. Cette réflexion sur les systèmes est-elle venue en début ou en fin de conception du jeu ?*
CD : J'aime bien les systèmes de jeu... y compris les systèmes qui ne marchent pas ! Je les aime s'ils sont rigolos, originaux, s'ils sont en adéquation avec le monde.
SM : Comme *Guildes* est un jeu médiéval-fantastique avec de la magie, on s'est inquiété du système : il fallait qu'il marche, qu'il soit simple et léger, pas forcément novateur, mais qu'il colle au souffle épique et cinétique du jeu. Que dans un combat, si un joueur a envie de couper les chandelles, tirer le tapis et sauter sur la table, le meneur de jeu n'annonce pas qu'il va se brûler, se vautrer ; bref qu'il ne peut pas le faire... On a donc tenté de faire passer le sentiment que tout cela est possible, et fluide, même si, n'en déplaise à certains, ce n'est pas réaliste à fond.
CD : J'ai mis à contribution des amis qui aiment analyser les systèmes, qui apprécient les règles bien huilées, comme Stéphane Bura par exemple. Le système de *Guildes* a été conçu en même temps que l'univers, *pour* coller à l'univers. Ce n'est pas toujours parfait, mais ce qui doit être corrigé le sera par supplément interposé.

CB : Hurlements *fut un temps un jeu à secret,* Nephilim *a également des éléments cachés.* Guildes *a aussi quelques éléments qui ne seront révélés que plus tard. C'est intéressant, mais ne pensez-vous pas que cela peut-être pesant ou frustrant pour certains MJ et joueurs ?*
Tristan Lhomme : Ce n'est pas pesant... s'il y a suffisamment d'éléments autour pour qu'on puisse jouer et s'en servir autrement qu'en attendant le supplément qui révélera le secret ultime.
SM : L'important, c'est de faire un terrain de jeu à plusieurs niveaux. Dans *Guildes*, on peut arriver dans un endroit bizarre, découvrir des créatures bizarres et repartir avec un paquet de loom. On peut aussi jouer en se disant « tiens il y a du loom sur les Rivages, et aussi sur le Continent. D'où vient donc ce Continent ? » On peut se poser d'autres questions qui enrichissent le jeu, mais le MJ ne doit pas être paralysé. Il doit pouvoir jouer sans tout connaître au départ, sinon c'est effectivement frustrant et on ne peut pas jouer.
Je crois que maintenant, il faut faire des jeux qui soient moins dans l'étalement géographique, et plus dans des strates superposées. Ce qui fait la force de *Nephilim*, malgré le côté un peu obscur de ses références, c'est que les gens sentent bien que c'est inépuisable dans la chronologie, qu'il y aura toujours des secrets dans l'histoire susceptible de donner un scénario, qu'un personnage du passé a peut-être eu plusieurs visages... Et que tout peut être joué et rejoué avec plusieurs interprétations.
Notre tentative, avec *Guildes*, c'était d'importer ces idées, qui existaient en contemporain, mais pas dans les jeux méd-fan : des personnages qui appartiennent à des Maisons, puis à des *Guildes*, qui elles-mêmes trouvent leur chemin en entrant dans des alliances qui changent au gré des intrigues politiques. De même, cette notion de quête des origines, où l'on ne doit pas seulement remplir des objectifs proches et locaux, mais aussi se préoccuper « d'où on vient, où on va, pourquoi on est là, est-ce que tout ça a un sens ».

CB : *Est-ce que vous avez le temps de développer tout cela ? Tristan, qui travaille aussi beaucoup à* Casus, *est devenu directeur de collection pour* Guildes. *Comment s'organisent les prochaines sorties qui doivent à la fois expliquer le monde, ses clans, ses secrets ?*
TL : Je voudrais faire une petite digression : je ne faisais pas partie du premier cercle de concepteurs. J'ai eu le coup de foudre pour *Guildes* dès sa sortie, comme j'avais eu le coup de foudre pour *Nephilim*, *Hawkmoon* ou *Berlin XVIII*, et moi dans ce cas, je vais em... bêter l'éditeur en lui disant « je vais vous écrire des choses ». Là, ça s'est concrétisé par le supplément sur les Venn'Dys, au cours duquel Frédéric Weil m'a proposé de m'occuper de la gamme. J'ai donc repris le bébé. Pour en revenir à la question, nous allons faire en sorte que les secrets transpa-

Trois Guildiens en train de refaire le monde. De gauche à droite : Cyrille Daujean, Tristan Lhomme, Stéphane Marsan. D'après photo : DGx



Feuilles de perso

Stéphane Marsan
Caractéristique : directeur de collection aux éditions Mnémos.
Background : *Les Mystères* pour *Nephilim*, la trilogie des *Carnets de la Constellation* pour *Guildes*, maints scénarios pour divers jeux, aime à parler aux fées et aux lutins.
Points de vie : 26 ans.

Cyrille Daujean
Caractéristique : maquettiste. Background : fait les plans pour les scénarios de *Casus* depuis un bail, coauteur de *Guildes*, aime les chiens d'aveugle aveugles.
Points de vie : 24 ans.

Tristan Lhomme (dit le Célèbre)
Caractéristique : rédacteur mercenaire multiclassé. Background : a actuellement vendu son âme à *Casus*, traduit plein de trucs, écrit des suppléments (*Selenim*), pas pour tous les éditeurs de France et de Navarre mais presque...
Points de vie : 28 ans.

raissent dans la Campagne, assez vite. Pour le reste, on verra.
CD : *Guildes* fait partie de ces jeux qui dévoilent toutes leurs qualités après trois ou quatre suppléments. Vu l'ampleur de l'univers décrit, il aurait été illusoire de tout vouloir mettre dans la boîte. Le prochain supplément va surtout donner plus de matière aux MJ pour développer leurs propres scénarios.

CB : *Recevez-vous des propositions spontanées de contribution ?*
CD : Un peu... Mais des gens capables d'écrire 600 000 signes, créatifs, cohérents et bien écrits, dans un délai très court, ne courent pas les rues.

CB : *Qu'est-ce qui est prévu dans un avenir proche ?*
TL : Tout d'abord *Le loom*, qui devrait paraître avant cette interview (croisons les doigts). Juste après, le premier volet de la Campagne, suivi de l'atlas du Continent.

CB : *La Campagne ?*
CD : Quelque chose dans le genre de ce que Games Workshop avait très bien réussi avec la *Campagne impériale* pour *Warhammer*. Une suite de gros scénarios autonomes qui s'enchaînent, et qui dévoileront la plupart des secrets de *Guildes*, y compris celui des origines.
SM : Nous avons mis en place une « historicisation » du jeu. Le jeu va évoluer, et d'ici trois ou quatre ans, il est probable que l'univers va bouger, les grandes alliances se modifier.
CD : La Campagne va amener de nouveaux enjeux. Les joueurs vont vraiment sentir le monde évoluer avec eux.

CB : *Au début du JdR, il y avait des classes de perso. Puis, de* Cthulhu *à* Rêve de Dragon, *on s'est dit « tous les personnages sont égaux », et les différences étaient surtout amenées par le choix des compétences. Est-ce que* Guildes *ne revient pas de façon déguisée aux classes de perso, avec les problèmes d'incompatibilité que cela engendrait dans les groupes ?*
TL : Dans *Guildes*, il y a 130 professions, dont 40 spécialisées réservées aux gens des Maisons. Qu'on joue un marin venn'Dys ou un marin ashragor, c'est toujours un marin.

CB : *J'avais l'impression que la Maison primait...*
CD : L'appartenance à la Maison, nous voyons plutôt cela comme un enrichissement du personnage, de son background. Libre à chacun de faire ce qu'il veut. Ce n'est pas parce qu'on joue un Ashragor qu'il est forcément cruel et malfaisant. Il peut très bien virer sa cuti et se repositionner par rapport aux clivages de cette société.
TL : Le problème, c'est qu'on propose des aides à l'imagination des joueurs, et que certains en font des carcans. Des points de repère deviennent des stéréotypes dans lesquels ils se coulent, parce qu'ainsi ils n'ont pas d'effort à faire.
CD : Je suis assez d'accord ! J'ai rencontré des joueurs incarnant des Venn'Dys qui avaient du mal à envisager de les jouer différemment de la façon indiquée dans les règles.

CB : *Dans quel cadre s'inscrivent les romans* Guildes *?*
SM : Les romans ont plusieurs raisons d'être : illustrer l'univers du jeu, le mettre en mouvement pour que les joueurs puissent le découvrir. Mais aussi montrer que les personnages pouvaient évoluer (l'Ashragor du tome 3 ne ressemble plus à l'Ashragor du départ). Et enfin de rajouter des indices qui ajoutent un intérêt à la lecture. D'ailleurs, la trilogie se termine sur une grande révélation (mais il ne faudrait pas croire que la quête des origine s'arrête là). La suite arrive pour le printemps. Cela se passera vingt ans après la première série, et devrait faire découvrir d'autres aspects de *Guildes*.
Un dernier aspect était de faire découvrir le jeu de rôle au travers de ses univers à un public plus large. Or plus de deux romans sur trois se sont vendus hors boutiques de jeu de rôle. Des gens qui ignorent le monde du jeu peuvent se passionner pour un univers issu du jeu de rôle, mais pour cela il faut qu'il soit suffisamment riche et intéressant.

CB : *Vous n'auriez pas un petit secret à révéler aux lecteurs de* Casus *?*
CD : Hé ! hé !... Hum, disons que les gens qui ont choisi les Felsins pas vraiment pour l'intérêt de cette Maison, mais plutôt pour leur supériorité physique, vont vite apprendre qu'être felsin n'est pas qu'un avantage, c'est même plutôt l'inverse...
TL : Oh ! je ne dirais pas ça. Ca va apporter des choses intéressantes...
CD : Disons que leur spécificité est le symptôme de quelque chose de très particulier.
TL : Voilà une jolie façon de dire qu'ils vont en prendre plein la gueule !
CD : Mais c'est un petit secret, on n'a pas trahi grand-chose...

Propos recueillis par Didier Guiserix et Pierre Rosenthal



CASUS Belli 102
Cet encart détachable correspond aux pages 39 à 70.

Accessoire Casus Belli
Pour tous jeux médiévaux-fantastiques : Le nécessaire du voleur en pages 69 et 70.



MOYEN

AD&D2

L'habit fait la guigne

Ce scénario est destiné à un meneur de jeu moyennement expérimenté, des joueurs aimant les enquêtes et des personnages de niveau 2-3. Il utilise le décor de notre aide de jeu « Les pirates de Sergalane », parue dans CB n° 101.



L'histoire

Mille tonnerres! La Guigne est vraiment un pirate malchanceux !

Sept ans qu'il arpente de son pilon tous les ponts des navires de l'archipel de Sergalane. Et devant les figures de proue, juste quelques rapines sur des galions poussifs et à moitié pleins de rien! Cette vie de gagne-petit ne sied pas à ses envies de grandeur. « Un jour, tu peux en être sûr, je serai gouverneur à Port-Saphir » a-t-il l'habitude de répéter à son collègue Tiburce.

Et justement, il y a sept ans, par un beau matin de septembre, son oncle lui envoie une carte au trésor, un souvenir de famille. On pourrait croire la déveine envolée. Hélas, il lui faut des fonds pour monter une expédition et découvrir le magot. Précautionneusement, il coud le parchemin dans la doublure de sa plus belle tenue, une vareuse d'officier tsinn, et part poser sa carcasse sur Grandile, chez une « amie » qu'il espère bien convaincre de lui prêter quelque argent sans trop poser de questions. Sabre de bois! À cause de cette Tsinn au sang chaud et d'une banale histoire de coucherie, il se retrouve tout nu sur le pont du *Ruffian*, sans ses habits, à revenir de force à Sergalane avec Tiburce.

Voilà maintenant cinq ans qu'il tente de retourner sur Grandile pour récupérer carte et vareuse. Las! Avec un surnom comme La Guigne, personne ne veut plus le prendre à son bord. Les PJ arrangeraient certainement ça si un étron de cochon ne bouleversait pas ses projets, et peut-être l'avenir de l'archipel...

Les PJ, en cherchant cette veste, vont mettre à jour les manigances du sorcier Toussaint qui espère, grâce à la magie, lier un démon qui habite au bord du volcan Bocca del Draco, et devenir ainsi gouverneur de l'île. Malheureusement pour lui, un des esclaves destinés au sacrifice porte sur son dos la vareuse de La Guigne. Et il ferait beau voir que tous les deux finissent dans un brasier cérémoniel! La cupidité aidant, les PJ vont bien empêcher ce drame!

Introduction

Les PJ sont capitaine et officiers d'un équipage pirate nouvellement arrivé à Sergalane. Venant d'horizons divers, ils se sont associés, il y a trois mois, et ont affrété un bateau. Leurs fonds étant maigres, ils sont les heureux propriétaires d'une barcasse rafistolée de dix mètres de long, nommée pompeusement *La sémillante*. Leur équipage est constitué d'une vingtaine de passe-lacets sans foi ni loi. Leur base est un des rares îlots encore libre d'occupants près de l'île de l'Écrin, qu'ils ont baptisé le Sémillant.

Une période de disette sévit sur l'archipel de Sergalane depuis quelques mois. Pas l'ombre d'un convoi à se mettre sous la dent! Chacun se réjouit donc de l'arrivée, hier au soir, d'Alonzo, l'envoyé du comte Zarak. Il va mettre un peu d'animation dans la grisaille ambiante. Il est en effet venu pour son inspection annuelle, qui revêt cette fois un caractère particulier : dans quarante jours moins un aura lieu la mise aux enchères!

Personne ne manquerait la fantastique fête donnée ce soir par le gouverneur. Les PJ accostent donc à Port-Saphir en fin de matinée. Profitez de l'après-midi pour leur faire découvrir les lieux, les tavernes, la ville basse, les tavernes, le port, les tavernes... Faites-leur croiser quelques personnages importants :

— Le gouverneur Andrew Redbone et sa forte odeur de musc, en tenue de parade.

— Adrien Malpers, un capitaine marchand arrivé hier de Castel Zarak et qui « est en affaires » avec les pirates.

— Denis Laplace, un boucanier à l'habit reconnaissable : un poncho et un chapeau à larges bords. C'est un bourru solitaire qui parle peu et boit beaucoup.

— Le majartilleur Toussaint, aux sourcils broussailleux et à l'air revêche.

— Alonzo le Volubile, accompagné dans son inspection d'un dénommé Turbot.

— Le Rimailleur, un poète maladif aux yeux embués et à l'élocution complexe.

Fiesta !

La nuit tombe brusquement, comme toujours sous les tropiques. C'est le signal du branle-bas de combat. Tout le monde s'agglutine dans *La taverne du pendu*, l'auberge choisie cette année pour la fête, à la grande joie de P'tit Jacou, le patron. C'est l'une des plus grandes de l'île. L'atmosphère est enfumée, le plafond bas, les murs maculés... Un grand espace vierge au centre est temporairement réquisitionné par une estrade sommaire. Il sert d'arène pour les combats de coqs ou les duels au premier sang. Après un discours rapide du gouverneur et un autre, plus ampoulé, d'Alonzo, une grande tournée de tikul est offerte et la cave commence à se vider. L'ambiance monte, on joue au trictrac, on se mesure au bras de fer, on gagne des bosses, on perd des dents, on parie aux dés. Deux heures plus tard, au cours du troisième combat de coqs, celui des PJ qui fait office de capitaine est discrètement contacté par un gamin, attifé comme un mousse. Il lui chuchote à l'oreille : « Une personne d'importance veut vous rencontrer à minuit, rue aux Bestiaux. Il a une mission à vous proposer. » Il refuse d'en dire plus. Ce quartier de Port-Saphir étant peu reluisant, le capitaine devrait s'y rendre accompagné... par les autres PJ, par exemple!

Mort subite

À minuit passé, les PJ arrivent dans une venelle à l'obscurité puante. Derrière un vieux tonneau à moitié décerclé, ils découvrent, allongé au sol et face contre terre, un homme malingre, la jambe gauche terminée par un pilon de bois, et mourant d'un tesson de bouteille planté dans l'estomac. Il a le temps, avant de trépasser, de leur murmurer : « Tiburce... Shongaï Couen... trésor! ». Ainsi, se termine peu glorieusement la vie du dénommé La Guigne, qui n'a pas volé son surnom.

Si quelqu'un le fouille, il peut faire les constatations suivantes :

— Ses habits sont mouillés jusqu'à la taille.

— Dans la poche de son pantalon se cache une bourse rondelette.

Un rapide examen des lieux élucide le mystère de son décès. Les traces le montrent clairement : l'homme a glissé sur un étron de cochon avant de s'empaler tout seul sur une bouteille cassée.

Les paroles du mourant résonnent dans la tête des PJ (surtout le dernier mot!). Peut-être est-ce la possibilité de participer aux enchères? Il leur reste trente-huit jours pour faire fortune...

Premier quart

Il s'agit maintenant d'en savoir un peu plus sur le moribond. Selon les heures où se déroule l'enquête, diverses pistes s'offrent aux PJ. Celles qui sont notées (a) sont exploitables le soir même ; celles qui sont notées (b) le sont le lendemain. Dans tous les cas, aucune information supplémentaire n'est trouvée sur Shongaï Couen.

- **À *L'écaille de tortue* (a)**. Cette taverne est situé non loin de la rue aux Bestiaux. On y connaît l'homme que décrivent les PJ. Il s'appelle La Guigne. C'est un pauvre hère qui, depuis cinq ans, essaye d'embarquer pour une destination qu'il refuse de révéler avant d'être en mer. Mais il porte malheur, suite à deux naufrages successifs. Aucun marin ne veut de lui, même à bord d'une barque. Tiburce était son meilleur ami, mais voilà bien trois ans qu'on ne l'a pas revu.
- **Adrien Malpers (a)**. À quai depuis deux jours, il a rencontré hier soir La Guigne, mais a décliné son offre de le prendre à bord : « Mes affaires étant prioritaires, je lui ai dit ne pouvoir me détourner de ma route. » Il quitte Sartosa le lendemain à l'aube.
- **Denis Laplace (a)**. Ce boucanier a croisé, il y a deux saisons, un dénommé Tiburce sur une île près de Sartosa, il ne sait plus trop où. Les seuls renseignements qu'on peut lui arracher sont : « un grand gars un peu benêt ». Il quitte la ville vers trois heures du matin.
- **Pietro Andréani (b)**. Le mousse qui a contacté les PJ vient cuver son tafia au petit matin sur un quai du port. Il connaît La Guigne, qui l'embauche régulièrement depuis un an (c'est-à-dire depuis qu'il est ici), chaque fois qu'un nouveau navire accoste à Port-Saphir. Il l'a toujours vu seul et ne sait rien de plus.
- **Andrew Redbone (b)**. Les registres du gouverneur font état des mouvements de vaisseaux dans l'archipel, et gardent trace de leurs chasse-parties, un document contractuel entre les membres de l'équipage qui régit l'expédition. Les deux plus récentes mentions du nom de La Guigne sont :

— Sur la chasse-partie du *Ruffian*, coulé corps et biens il y a sept ans en provenance de Grandile. « Deux survivants : Tiburce et La Guigne. »

— Sur le journal de bord en mauvais état du *Foudroyant*, coulé corps et biens il y a six ans en provenance de Masulapatan. « Deux survivants : Tiburce et La Guigne. »

- **Alonzo (b)**. Il ne connaît pas Tiburce. En revanche, il a visité plusieurs fois l'ensemble des îles et se rappelle avoir discuté un brin avec La Guigne chez lui... mais ce n'était pas à Port-Saphir. Faute de mieux, un tour de toutes les îles s'imposerait. Mais vu que le boiteux ne montait jamais à bord d'un navire, l'une d'elles est tout indiquée : l'îlot Mort-Subite n'est distant que de deux cents mètres et est accessible à pied, avec de l'eau jusqu'à la taille!

Second quart

Mort-Subite est un îlot d'environ deux kilomètres de diamètre, situé à l'ouest de Port-Saphir. Entouré de plages de sable fin, son centre est occupé par un volcan éteint mais abrupt, au pied duquel ont poussé des cocotiers.

Misère, misère...

Les premiers habitants rencontrés indiquent aux PJ une cahute au bord de la plage. La Guigne y vivait de petits boulots, à l'écart des autres, et personne ne le fréquentait.

Sa masure est constituée de planches mal jointes et de palmes sommairement entrelacées autour de deux morceaux de mâts coupés. Elle est d'un dénuement total, contenant juste un hamac sale, quelques habits jetés dans un coffre et un tas de bouteilles vides. Le coffre à vêtements, en mauvais état, porte le nom de Tiburce. Aucun indice sur la destination tant espérée, mais une poésie enfiévrée est glissée dans une bouteille vide ; c'est une ode à la cambrure des escarpins que portent les femmes de Da Nang! Les PJ peuvent y reconnaître la patte du Rimailleur qui vit justement de l'autre côté de l'île, à une heure de là.

Petit poème...

Détonnant mélange de Robert Stevenson, de Rimbaud et d'Octave Mirbeau, le Rimailleur, phtisique au dernier stade, vit dans une épave de bateau retournée. Les conditions de vie d'un poète à Sergalane n'étant pas mirifiques, il sera très sensible à une obole pour les Muses. Il a consommé tout ce que les îles produisent de substances illicites, autant pour soulager ses poumons que pour améliorer son inspiration. Son discours est incohérent, émaillé de citations versifiées. Néanmoins, de ce fatras, il ressort qu'il connaît Tiburce : c'est l'ancien collègue de La Guigne, celui qu'il s'était choisi pour héritier, comme c'est la coutume en cas d'accident. « Un gentil commensal, bien qu'un tantinet abêti par la rencontre fortuite, il y a des lustres, entre son crâne et un boulet des sbires zarakiens. Faute d'emploi, il s'est reconverti au boucan, il y a trois ans, dans une gentilhommière près de l'île de Sartosa. » Il ne connaît pas Shongaï Couen mais y voit volontiers une citadelle dorée, un bateau ivre ou d'adorables petits pieds bandés.

En avant toute !

Le trajet jusqu'aux environs de Sartosa se passe sans problème, excepté les hauts-fonds à surveiller, et prend une huitaine de jours. Arrivés sur place, le plus dur reste à faire : trouver la bonne île. Le milieu ambiant n'est pas propice aux pirates ; l'air est moite et les bruits feutrés. Deux méthodes d'investigation sont possibles.

Table d'événements

1 – *L'île est traitre, les sables mouvants ne manquent pas. Perte d'1d6 hommes d'équipage. Ce n'est pas la bonne île.*

2 – *L'île est marécageuse. Le moustique y est taquin, et sa piqûre inocule la malaria, si les PJ manquent un jet de Constitution. Mais ce n'est pas la bonne île.*

3 – *Les singes hurleurs de la jungle toute proche sont pris de frénésie et se mettent à hurler subitement. Jet de sauvegarde contre la peur ; une heure perdue à regrouper tout le monde ; perte d'1d3 hommes d'équipage (noyade, serpent...). Ce n'est toujours pas la bonne île.*

4 – *Un campement de boucaniers abandonné depuis plusieurs mois, mais ce n'est encore pas la bonne île.*

5 – *Une embuscade de 2d6 cannibales caymans. Leur tactique est de capturer 1d3 personnes, PJ ou hommes d'équipage, puis de fuir. Les captifs seront boulottés dès la nuit tombée. De toute façon, ce n'est pas la bonne île.*

6 – *Un campement est repéré ; n'y vit qu'une personne de grande taille, absente pour le moment. Tiburce n'est pas loin, il chasse.*

Le cabotage hasardeux

Il y a 1d12+6 îles visitables ; comptez deux heures par île, la moitié de l'équipage descendant à terre. Si les PJ en explorent dix-sept, la dix-huitième sera forcément celle où se trouve Tiburce.

Lancez 1d6 chaque fois que les PJ touchent terre sur une île :

1 à 4 – Rien de particulier ; au bout de deux heures, ils réalisent que ce n'est pas la bonne île.

5 ou 6 – Relancez 1d6 et reportez-vous à l'encadré ci-dessus *Table d'événements*.

L'investigation raisonnée

Pour éviter de fouiller toutes les îles, une discussion avec le doyen des boucaniers pourrait s'avérer très utile. Il s'appelle Roméo, n'a plus d'âge mais tient encore un comptoir de peaux et de viandes séchées en bord de mer. L'homme est d'un abord difficile : conscient d'être en position de force, il n'a pas envie de rendre service aux PJ pour rien. Et justement, il lui reste un stock de peaux de chèvres infourguables... Si un accord est trouvé, Tiburce sera facile à localiser : il chasse le cochon sauvage sans grand succès sur l'île des Flamboyants, dont Roméo indique les coordonnées. Moins de trois heures plus tard, l'île est en vue. Tiburce est en train de chasser, et ne tarde pas à rejoindre son campement.

Le grand dadais

Tiburce apparaît peu après. C'est une force de la nature, resté un peu benêt depuis un abordage. Il est couvert de sang de cochon séché. Il sera très peiné de la mort de La Guigne et ne pourra pas s'empêcher de fondre en larmes pendant plus d'une heure. Ensuite seulement, les PJ peuvent l'interroger, entre deux sanglots.

- Un trésor? « Non, La Guigne, il avait rien, à part son ballot. La seule chose qui comptait



Chronologie

- **J -15 ans** : La Guigne arrive à Sergalane.
- **J -8 ans** : La Guigne reçoit la carte au trésor et part pour Grandile.
- **J -7 ans** : La Guigne quitte précipitamment Galtaï. Le Ruffian coule.
- **J -6 ans** : Le Foudroyant coule. La Guigne et Tiburce sont interdits de bord.
- **J -3 ans** : Départ de Tiburce pour la boucanerie.
- **J -3 mois** : Arrivée des PJ à Sergalane.
- **J -1 jour** : Arrivée d'Alonzo.
- **Jour J** : Rencontre des PJ avec La Guigne. Mort de La Guigne.
- **J+27 jours** : Évasion des esclaves de la plantation.
- **J+38 jours** : Cérémonie du sorcier Toussaint.
- **J +39 jours** : Mise aux enchères du poste de gouverneur.

pour lui, c'était sa veste d'officier tsinn. Il la portait toujours ».

- Shongaï Couen ? « Je la connais : c'était la chérie de La Guigne, y a longtemps quand on vivait à Galtaï, sur Grandile. Mais La Guigne, il a eu un ennui : elle l'a trouvé avec une fille. Elle s'est un peu énervé... elle lui a tapé sur la tête et elle nous a mis tous les deux à bord d'un bateau direction Sergalane ». Une fois réveillé, nu comme un ver, La Guigne a voulu retourner à terre pour récupérer ses affaires, surtout la vareuse à laquelle il tenait beaucoup. Le capitaine a bien sûr refusé. Quelques jours plus tard, il y eut une mutinerie à bord et le capitaine saborda le vaisseau. Tiburce et La Guigne furent les deux seuls survivants. L'année suivante, ils trouvèrent un autre engagement à bord du *Foudroyant*, mais le bateau, pris dans un grain, sombra en vue de l'archipel et ils furent là encore les deux seuls survivants. Il n'en fallut pas plus pour qu'ils deviennent résolument indésirables sur n'importe quel navire. Il y a trois ans, Tiburce finit par partir, en barque, pour Sartosa. Il s'y fit boucanier, « mais ça marche pas bien ». Shongaï Couen doit toujours être à Galtaï, elle y tenait une boutique (il rougit, se tortille les doigts, et non, il ne peut pas se rappeler quel commerce).

Il ne reste plus aux PJ qu'à se rendre à Galtaï pour y rencontrer Shongaï Couen et récupérer la vareuse.

Et vogue la galère !

Le trajet jusqu'à Grandile coupe les lignes commerciales, et peut être perturbé par quelques rencontres de galions tentateurs ou de garde-côtes vindicatifs. La traversée prend une quinzaine de jours, mais risque de se prolonger si des jets de Navigation manqués écartent le bateau de sa destination.

Galtaï

Galtaï est une ville aimable, prospère et riante... une fois que l'on est passé devant le fortin du port ou devant les gardes tatillons qui surveillent les accès terrestres. L'arrivée devra donc être réfléchie, *La sémillante* mouillant éventuellement dans une crique proche, les tenues ostensiblement pirates restant dans les coffres et les armes sachant se faire discrètes. La ville possède une belle rade avec deux grands appontages, plusieurs tavernes, de nombreuses échoppes d'artisans bien protégées, deux temples et des maisons plus riches sur les collines dominant le port.

« Le trou-madame »

Shongaï Couen travaille sur le port. Elle est tenancière du meilleur bordel de la ville, *Le trou-madame*. C'est une maîtresse femme à la mamelle opulente et à la gouaille criarde, d'origine tsinn. Notable particularité, elle est très pieuse et, sortie de son établissement, se rachète une conduite en faisant des bonnes actions. Les PJ pourront la rencontrer le soir venu, la maison allumant son lumignon à la nuit tombée.

Quelle que soit la manière choisie pour aborder le sujet de La Guigne, Shongaï Couen aura la même réaction. Elle refuse d'abord de parler de ce foutriquet qui ne lui donne pas signe de vie depuis sept ans ; mais à l'annonce de sa mort, après un instant d'hébétude, elle cache sa douleur sous un bruyant accès de colère qui interrompt toute discussion (La Bedaine, son homme de main, y veillera si besoin est). Qui plus est, au moindre cri ou début de combat, les voisins rappliquent pour lui prêter main-forte. À la fermeture de l'établissement, elle se dirige avec La Bedaine vers le temple le plus proche et y prie pour l'âme du défunt et la perte de son grand amour. Si les PJ la surveillent, son attitude peut leur paraître suspecte ; elle ne l'est pourtant aucunement.

Si les PJ interrogent l'une de ses pensionnaires (la blonde Margot, par exemple), elle leur dira que la patronne était très amoureuse de La Guigne. Celui-ci portait toujours la même tenue, une belle vareuse verte avec des épaulettes et des brandebourgs dorés. Après son départ précipité, la patronne s'est découvert de la religion et s'est arrangée avec le prêtre pour avoir un droit d'accès au temple en dehors des offices ; elle s'y rend au moins trois fois par semaine.

Si les PJ fouillent les appartements privés de Shongaï, ils y trouvent une bourse d'or cachée dans une robe de mariée toute neuve et jamais portée, ainsi que beaucoup de « bondieuseries » : un autel tsinn, des dieux lares zorakiens en plâtre doré, une sorte de prie-dieu en bois rare... En revanche, il n'y a aucun objet ayant appartenu à La Guigne.

Le lendemain soir, rassérénée et les yeux rougis, Shongaï se fait plus causante et raconte aux PJ sa version des événements. Il y a sept ans, elle a trouvé son homme au lit avec une pensionnaire, la petite Mylène, morte depuis de la vérole. Sur le coup de la colère, elle a mis La Guigne et Tiburce sur le premier vaisseau en partance, puis a brûlé toutes leurs affaires... sauf les habits, qu'elle n'a pu se résoudre à sacrifier à sa colère. Elle les a remis à sa nièce Toinette (« une vraie jeune fille ») pour qu'elle les donne à ses frères de couleur, les esclaves de la plantation du sorcier Toussaint, sur l'île Blanche de Sergalane ! Retour à la case départ...

Maison, sucrée maison

Le retour à Sergalane peut être mouvementé pour les mêmes raisons que l'aller. Il faut sept jours pour rejoindre l'île Blanche.



LES PNJ

Pour AD&D2

▶ Tiburce

Guerrier, niv. 4. 35 pv. Force 18/80. CA 10. AL NB.

▶ Roméo

Guerrier-voleur, niv. 2. 10 pv. CA 8. AL NC.

▶ Les Caymans

Guerriers, niv. 2. 10 pv. CA 8 (Dex). Dgt 1-6 lances. AL NM.

▶ La Bedaine

Guerrier, niv. 3. 20 pv. CA 7. Se bat aux poings et à la dague. AL LN.

▶ Rosen Andreas

Guerrier, niv. 5. 30 pv. CA 5. Épée longue 1-8. AL LM.

▶ Gardes de la plantation

Guerrier, niv. 1. 7 pv. CA 8. Épée longue 1-8. AL LM.

▶ Titouan Mitan

Clerc, niv. 3. 12 pv. CA 8. Sorts de soins et protection des maladies. AL LM.

▶ Toussaint, sorcier majartilleur

Magicien, niv. 7. 20 pv. CA 8. AL NM. Dague 1-4. Sorts au choix, mais tenez compte des limitations de Sergalane. Son sort d'invocation est de niveau 4.

▶ Scarfiyo, entité extraplanaire

DV 10. 60 pv. CA 2. Dégât : 2d8 +1d8+1d8 (crocs + griffes). AL MC. Touché seulement par des armes +1 ou plus. Peut lancer 3 sorts de Ténèbres par jour. Il reste sur place 24 heures puis disparaît, léger défaut du sortilège de Toussaint.



Tiburce

La plantation Toussaint

Les gens de l'unique port de l'île sont affables. Avec leurs indications, la plantation est très facile à trouver : elle est grande et les champs se voient de loin. Quatre-vingts esclaves y travaillent sous l'œil attentif de Titouan Mitan, l'intendant et l'âme damnée du maître des lieux. Huit esclaves supplémentaires assurent la domesticité de la maisonnée. La garde est assurée par le très pragmatique Rosen Andreas et ses dix hommes. Adanie de Bingiram (« la bonne dame blanche ») est devenue l'épouse du majartilleur il y a dix ans, lassée d'attendre une rançon qui n'est jamais venue. Depuis, elle a mis au monde quatre enfants. Toinette est sa camériste ; une fois l'an, elle reçoit un colis de vêtements de sa tante, qu'elle distribue aux esclaves avec l'accord de l'intendant. Le sorcier Toussaint, lui, est seul maître à bord avant les dieux. Quand il n'est pas sur les mers à faire tonner ses bombardes, il dirige l'exploitation d'une poigne de fer. Son atelier de magie est l'endroit le plus inviolable de toute l'île.

À qui parler ?

● Dans un premier temps, il est logique de vouloir rencontrer Toinette. Elle peut être trouvée au marché de la ville, tôt le matin. Si les PJ lui disent venir de Galtaï, elle répond avec gentillesse à toutes les questions. Oui, la veste à brandebourgs dorés est bien arrivé il y a six ans, elle s'en souvient. C'est même un certain Li Sheng qui l'a gagnée aux dés et qui la porte toujours. Non, on ne peut pas le rencontrer en ce moment : il a réussi à s'enfuir il y a une dizaine de jours, avec quatre autres esclaves.

● Rosen Andreas, croisé éventuellement à l'unique taverne de l'île, est un homme franc du collier. Il ne comprend pas que les fugitifs n'aient pas été retrouvés malgré ses deux battues. Il craint des complicités et est persuadé qu'ils n'ont pas encore quitté l'île.

● Rencontrer Toussaint est impossible. À l'approche des enchères, il est très occupé, et n'a pas de temps à perdre avec les PJ.

● Contacter Titouan Mitan, par contre, est envisageable. Encore faut-il trouver une bonne raison pour le questionner et surtout ne pas éveiller ses soupçons, car l'homme est plutôt sur la défensive.

Que s'est-il vraiment passé ?

Les cinq esclaves évadés se sont cachés de leur plein gré dans les sous-sols du laboratoire magique de Toussaint. Titouan les a secrètement aidés à s'échapper en leur faisant miroiter une liberté rapide, à une seule condition : une fois libres, ils iraient chacun porter une missive aux responsables des cinq villes côtières du continent tsinn. Dans neuf jours, Titouan leur fera discrètement quitter l'île, puis l'archipel, à la faveur des festivités organisées pour la mise aux enchères triennale. Sereins, les esclaves attendent donc leur libération toute proche, sans faire de vagues.

La vérité est toute autre. Toussaint, en sorcier confirmé, a découvert, sur les flancs du volcan Bocca del Draco, un démon nommé Scarfiyo, ressemblant à un grand singe hurleur aux yeux rouges et au corps diaphane. À l'aide d'un puissant sortilège, il compte le lier, le trente-huitième jour après l'arrivée d'Alonzo, donc la veille des enchères. Pour ce faire, il a besoin de cinq sacrifiés volontaires, encore lucides une demi-heure avant leur mise à mort. D'où le stratagème de la fausse mission afin de les maintenir en confiance. Les esclaves seront débarqués ce soir-là sur l'île de Port-Saphir, puis drogués et portés jusqu'au lieu du sacrifice. Là, dans un grand brasier rituel, ils seront tous les cinq brûlés vifs, Toussaint se servant dans son invocation de leurs corps et de leurs âmes torturées.

Si la cérémonie réussit, Toussaint pourra, grâce à Scarfiyo, influencer Alonzo à son insu et orienter les enchères selon ses désirs. Il sera alors choisi comme gouverneur de l'archipel.

> ### Et les Caraïbes ?
>
> *Si vous avez le bon goût de jouer à* ***Capitaine Vaudou*** *(supplément pour* ***Simulacres*** *édité par Jeux Descartes), ce scénario est adaptable aux Caraïbes du XVII*^e^ *siècle. Débutez l'ensemble en 1665 à la Tortue. L'enquête ne change pas. Remplacez les enchères par une réunion extraordinaire des capitaines pirates, destinée à choisir un nouveau gouverneur. Tiburce s'est installé dans les montagnes Noires d'Hispaniola. La rencontre avec Shongaï Couen, rebaptisée Mama Rosa, se déroule sur la petite île de Marie-Galante, dans les Antilles. La plantation de Toussaint se trouve à la Guadeloupe, et devient celle d'un certain Arnulphe de Sainte-Croix. L'homme n'est pour rien dans les événements, mais son intendant, le bokor Titouan Mitan, compte se rendre maître de toute l'île en liant un diab'rouge qui vit sur les pentes de la Soufrière.*

Comment déjouer le complot ?

● **Se faire un ami d'Andreas**. Bien abordé, il peut être un allié précieux pour la phase finale : il n'a pas supporté les reproches publics que lui a fait Toussaint sur son incapacité à retrouver les évadés. Fin psychologue, Andreas pense que son maître le charge pour éloigner les soupçons de Titouan. S'il pense avoir été manipulé, il se retournera contre son patron.

● **Soupçonner Titouan et le surveiller**. Il apporte quotidiennement, à la nuit tombée, de la nourriture à son maître dans son laboratoire. Toutefois, il y a de quoi manger pour six. La veille de la cérémonie, Titouan transfère les esclaves dans une grotte, non loin du lieu du sacrifice.

● **Surveiller les faits et gestes de Toussaint**. Il s'éclipse une demi-journée après Titouan et va préparer son sort au bord du volcan.

● **En profiter pour visiter le laboratoire**. Cette investigation dangereuse (prévoir plusieurs pièges) permet de trouver la formule d'un breuvage magique servant à décupler les sensations, une importante quantité de soporifique à durée très limitée et des notes sur un rituel d'invocation démoniaque comprenant cinq victimes. Une trappe, cachée sous un tapis, donne accès au réduit où étaient cachés les esclaves.

▷

Conclusion

● Même si les PJ arrivent trop tard, la cérémonie sera de toute façon un fiasco. Scarfiyo est trop puissant, du fait du volcan tout proche. Titouan sera dévoré par le démon, le sorcier mourra de peur, enfermé dans son cercle de protection, et les cinq esclaves périront carbonisés (ainsi que la vareuse!).

● Si les PJ comprennent juste à temps, il leur faudra, pour récupérer la vareuse, combattre et vaincre Toussaint et Titouan, avant que le feu sacrificiel ne consume les cinq innocents et ne réveille le démon.

● Si les PJ découvrent le pot aux roses assez tôt, il leur faudra obtenir des preuves et en informer le gouverneur. Une place de sorcier-majartilleur sera alors rapidement disponible sur Sergalane. Les PJ y gagneront la reconnaissance d'Alonzo et de Léon le Borgne, le nouveau gouverneur, qui leur offrira en remerciement un sloop flambant neuf (*La sémillante II?*).

Ah, au fait, et la vareuse? Vous avez le choix:

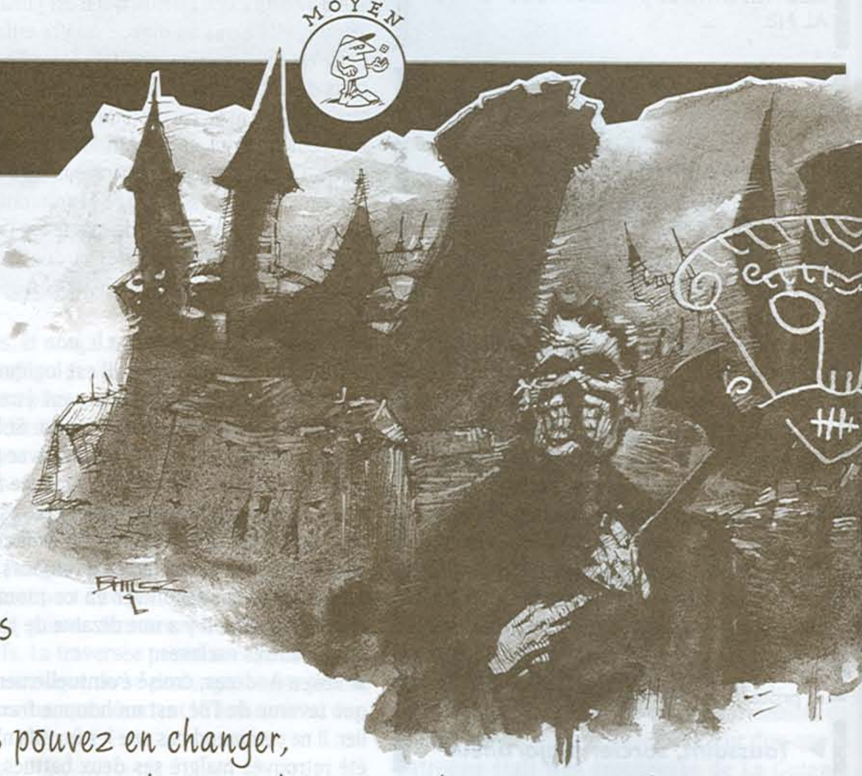
— La partie était héroïque et les personnages furent d'authentiques pirates hauts en couleurs? Dans la doublure de la vareuse se trouvent cousus une lettre et une carte au trésor (vous en trouverez un bel exemple p. 32 du n°99 de *Casus Belli*).

— La partie ne fut pas à la hauteur de vos espérances? Il y a un gros trou dans la doublure. S'il y avait un papier dedans, il a dû tomber… hier ou il y a sept ans!

Jean-Marie Noël
Illustration : Bernard Bittler
Plan : Philippe Balmisse

Un scénario Casus Belli pour

KULT



Trickster

Ce scénario s'adresse à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu relativement expérimentés. L'aventure se déroule à Copenhague et intègre des éléments de mythologie scandinave. Si l'endroit ne vous convient pas, vous pouvez en changer, en remplaçant Loki, dont l'image tient ici un rôle central, par une divinité équivalente (Eshu en Afrique, Coyote aux États-Unis, Sun Wukong en Chine, etc.).



Family business

Maria Rudbeck se trouve être la sœur de l'un des PJ. Si ce lien familial vous paraît trop improbable, vous pouvez décider qu'elle a été sa maîtresse, son amie ou sa confidente à une période charnière de sa vie. Quoi qu'il en soit, elle est très importante pour lui. Maria s'est mariée avec Franck Rudbeck, professeur de mathématiques à l'université de Copenhague, il y a maintenant plus d'une vingtaine d'années. Vous pouvez choisir librement sa nationalité. Contrairement à son époux, elle n'est pas forcément danoise. Installé à Copenhague, le couple a mené une existence parfaitement banale. Trois enfants sont nés de cette union : Olaf (22 ans), Eva (14 ans) et Kerstin (9 ans).

Il y a trois ans, les penchants immodérés de Franck pour les femmes et l'alcool ont poussé Maria à demander le divorce. Au terme d'une laborieuse procédure judiciaire, elle a obtenu la garde de ses trois enfants et conservé son appartement. Franck a pris un petit studio dans le centre ville, près du jardin botanique, et a sombré dans une profonde dépression.

L'aventure commence par un appel angoissé de Maria, qui n'a pas parlé à son frère (nous conserverons ce terme arbitraire pour le restant du scénario) depuis plus de six mois. Son coup de fil ressemble fort à un appel au secours. L'emploi de secrétaire de Maria et la maigre pension que lui verse Franck lui permettent théoriquement de parer au plus pressé et d'assurer l'éducation de ses enfants, mais la situation se détériore. Franck tarde de plus en plus à envoyer ses chèques, Olaf ne donne plus signe de vie depuis une semaine et Güntahr Rudbeck, le beau-père de Maria, avec qui elle est restée très liée, vient d'être hospitalisé, victime d'un arrêt cardiaque. Il était déjà tétraplégique… Maria est à bout de nerfs. Elle est prête à accueillir son frère et ses amis aussi longtemps qu'ils le voudront, pour qu'ils l'aident à mettre de l'ordre dans ses affaires.

Un petit coin tranquille

Faites en sorte que les PJ arrivent aussi vite que possible. Le ton de Maria laisse présager le pire. Jouez s'il le faut sur la corde du mélodrame familial. Maria habite un cinq pièces dans un immeuble correct de la banlieue de Copenhague. Malgré les malheurs qui s'abattent sur sa famille, son intérieur respire un certain art de vivre. Les canapés sont confortables, la moquette est épaisse et les édredons bien rembourrés. Maria est une petite bonne femme courageuse, toujours impeccablement vêtue, et d'un abord très doux, même si les difficultés qu'elle traverse assombrissent son caractère. De surcroît, c'est une excellente cuisinière. Eva et Kerstin vivent avec elle. Ce sont deux fillettes bien élevées, quoiqu'un peu renfermées. Elles aident leur mère de leur mieux, mais se méfient des étrangers (à vous de déterminer si les PJ les connaissent déjà). Pendant toute la durée de l'aventure, les personnages seront ici comme chez eux. Maria leur fournira un double des clés, et il y aura toujours un repas pour eux au frigo (au fait, une participation financière des PJ ne serait pas malvenue). La maîtresse de maison fait tout son possible pour loger confortablement tout le monde, mais certains PJ devront se contenter de canapés-lits ou de lits d'enfants. Les personnages prennent rapidement connaissance des faits. Le beau-père de Maria est hospitalisé depuis deux jours pour une opération à

cœur ouvert. Les visites sont interdites pour l'instant, mais Maria aimerait bien en savoir un peu plus ; malheureusement, elle n'a pas le temps de se rendre à l'hôpital. Plus grave, son fils Olaf a disparu depuis une semaine. Là encore, ses horaires lui interdisent de se rendre à l'université pour essayer d'en apprendre davantage.
Quant à Franck... Son avocat est censé s'en occuper, et les PJ ne pourront pas faire grand-chose. Il y a plus urgent pour l'instant.

Ragnarok ?

Pendant les premières heures de l'aventure, les PJ vont prendre conscience d'un élément dont Maria ne leur a pas parlé, parce qu'elle n'a pas jugé utile de le faire. Depuis trois mois, un tueur en série fait la une des journaux au Danemark. Avec une régularité presque mécanique, il assassine ses victimes chez elles, sans qu'aucune trace de son intrusion puisse être repérée. Les forces de l'ordre restent totalement impuissantes. Seul indice, il ne s'en prend qu'aux jeunes filles vierges. La plupart ont été tuées pendant leur sommeil, mais deux d'entre elles ont, semble-t-il, eu le temps de se réveiller et d'écrire le nom de leur assassin avant de mourir : « Loki ». Une véritable psychose s'est abattue sur Copenhague. Les mères interdisent à leurs filles de sortir, les psychologues tentent de cerner le profil du meurtrier et la police s'agite... mais l'enquête ne progresse pas d'un pouce. Les victimes sont retrouvées au petit matin dans leur lit, baignant dans leur sang. Les parents déclarent tous n'avoir « rien entendu ». Aucune porte n'est ouverte, aucune fenêtre n'est fracturée, aucune empreinte n'est retrouvée, aucun message n'est adressé aux médias. Les journaux ont trouvé un surnom au tueur : ils l'appellent le « Trickster », dénomination archétypale dont Loki est la plus célèbre incarnation (mais beaucoup de cultures primitives ont le leur : un dieu rusé, menteur, parfois cruel et toujours amateurs de mauvais tours).
Maria ne craint pas pour ses filles. Toutes les victimes ont entre 16 et 25 ans. Elle est à mille lieues de se douter que l'assassin est l'homme dont elle a partagé la vie vingt ans durant... Franck, son ex-époux, est devenu un tueur surnaturel, qui assassine les jeunes filles dans leurs rêves.



L'histoire

Depuis qu'il s'est séparé de Maria, Franck a tenté de se réfugier dans le monde des songes. Ses dispositions naturelles, aggravées par des tendances alcooliques et des névroses chroniques, lui ont permis de passer maître dans l'Art du Rêve. Nuit après nuit, Franck est allé un peu plus loin, a exploré des dimensions étranges et inconnues, a accumulé des connaissances interdites. Malheureusement, il s'est trop approché du Vortex, la source de tous les songes, un chaos bouillonnant de pensées et d'émotions indescriptibles. Franck n'en est pas mort, mais il a sombré dans la folie, et son délire s'est rapidement mué en névrose obsessionnelle. Amoureux du néant, Franck veut y plonger le monde et sait que cela passe par l'élimination de la pureté, dernier rempart contre le chaos qui doit déferler sur la planète. Quel meilleur symbole de pureté qu'une vierge ? Persuadé du caractère sacré de son « œuvre », Franck étudie patiemment ses victimes avant de les attirer, la nuit venue, dans ses propres rêves, où il les massacre sans pitié. Le sort demande une journée entière de préparation et un rituel d'une grande complexité, mais Franck est maintenant un rêveur expérimenté. Il n'assure plus ses cours que de façon épisodique, et se désintéresse du monde réel. Plusieurs de ses étudiantes figurent parmi ses victimes, mais personne ne pense réellement à le soupçonner...
Dans le même temps, sur le campus de l'université où travaille son père, Olaf s'est mêlé à une bande d'étudiants désœuvrés. En leur compagnie, il s'est livré à des pseudo-rituels de magie noire et a consommé des drogues dures. Huit jours avant l'arrivée des PJ, il part avec Alicia, l'une des jeunes filles du groupe, pour une virée en voiture qui conduit le couple de motel en motel. À chaque étape, les deux jeunes gens se saoulent, absorbent tout ce qui leur tombe sous la main et font l'amour sans passion, avant de repartir, à bout de forces, vers une autre chambre où ils espèrent trouver l'oubli. La nuit qui précède l'arrivée des PJ, à Fredensburg, Olaf essaie d'impressionner Alicia avec un livre de magie qu'il a subtilisé à son grand-père et qui permet, promet-il à sa compagne, de « pénétrer dans les rêves des gens ». Olaf veut rencontrer son père, qu'il n'a pas vu depuis deux ans. Lui et Alicia absorbent le contenu d'un flacon de tranquillisants, ainsi que deux bouteilles de vodka, et s'endorment. Olaf parvient à retrouver son père en pénétrant dans le royaume que ce dernier s'est créé. Hélas, il le surprend en flagrant délit de meurtre. Effrayé, il prend la fuite, poursuivi par son père. Il parvient finalement à se réfugier dans une partie du Monde des Rêves que ce dernier ne peut atteindre. Ce qu'il ignore, c'est qu'une heure, dans cette partie des Limbes, vaut dix ans dans le monde réel. Quand il parvient enfin à réintégrer notre réalité, Olaf est âgé de près de quatre-vingts ans. Quant à Alicia, elle a succombé à une overdose. Olaf fait disparaître son corps dans un lac tout proche et prend la fuite. Ses ennuis sont loin d'être terminés. Il sait que dès qu'il se rendormira, son ▷

Chronologie

● **J - 3 ans** : *Maria divorce de Franck et obtient la garde des enfants. Peu de temps après, Olaf prend une chambre à la cité universitaire. Il suit des études de mythologie comparée.*
● **J - 2 ans** : *Premier contact de Franck avec le Monde des Rêves, non en tant que création du subconscient, mais en tant qu'univers tangible. Première approche du Vortex. Franck commence à se construire un royaume onirique. Celui-ci reste petit et bancal, mais acquiert une certaine stabilité.*
● **J - 18 mois** : *Olaf rend visite à son grand-père paternel, comme il lui arrive de le faire. Il tente de lui voler « La mort d'Hypnos », un ouvrage sur les rêves, mais Güntahr s'en aperçoit. Une altercation éclate, et le grand-père tombe dans les escaliers, poussé par son petit-fils. Il devient tétraplégique (paralysé des quatre membres) et ne peut plus parler. Olaf fait croire à une simple chute, et garde le livre. Son grand-père réintègre son domicile quelques semaines plus tard ; une aide soignante s'occupe de lui vingt-quatre heures sur vingt-quatre.*
● **J - 3 mois** : *Au terme d'une longue période d'étude et de préparation, Franck est prêt à attirer une « proie » dans le monde qu'il s'est bâti. Il choisit l'une des étudiantes de l'université (après avoir tenté de la violer). La victime, Tina, n'a pas le temps de se plaindre à qui que ce soit. Le soir même, Franck « l'aspire » dans son rêve et l'assassine à coups de hache. Il fera une dizaine d'autres victimes d'ici le jour J.*
● **J - 8 jours** : *Départ d'Olaf et d'Alicia. Les deux jeunes gens errent une semaine durant sur les routes de campagne, dans un rayon de trente kilomètres au nord-ouest de Copenhague.*
● **J - 1 jour** : *Olaf persuade Alicia de le suivre dans le Mondes des Rêves. « Un trip infernal, lui explique-t-il. Je vais enfin revoir mon père ». Calmants, alcool et rituel magique, tout fonctionne comme prévu jusqu'au moment où Olaf retrouve effectivement son père, et où ce dernier essaie de le tuer. Au même instant, Güntahr, qui erre lui aussi à la périphérie du Monde des Rêves, est victime d'une crise cardiaque.*
● **Jour J** : *Arrivée des PJ. Olaf, maintenant âgé de quatre-vingts ans, jette le corps d'Alicia dans le lac Esrumsö, et revient à Copenhague. Il est extrêmement perturbé, et hésite beaucoup sur la marche à suivre : contacter sa mère ? Retrouver son grand-père ? Revenir vers ses amis ? Avertir la police ? Il sait que personne ne croira son histoire. Lui-même éprouve les pires difficultés à le faire.*
● **J +2** : *Le corps d'Alicia est retrouvé, échoué sur la rive du lac Esrumsö.*
● **J +3** : *Güntahr sort du coma et essaie de communiquer avec ses proches. Dans la soirée, Olaf appelle sa mère et lui apprend « que son fils est en vie, mais que son mari est le meurtrier dont parlent les journaux ». C'est le troisième jour qu'Olaf réussit à passer sans dormir. Bourré d'excitants, il alterne les phases d'abattement, d'euphorie et de terreur.*
● **J +4 (peut-être)** : *Olaf et les PJ se rencontrent, et rendent ensemble dans le Monde des Rêves.*



Olaf

père se lancera à sa poursuite et tentera de le tuer, et pour cause! Olaf est le seul à savoir qui est vraiment l'homme qui se fait appeler Loki...

À l'université

À l'université, et plus particulièrement au département Sciences et techniques, personne n'a de nouvelles de Franck depuis le matin du jour J, où il a appelé pour prévenir qu'il était grippé. Franck est censé assurer douze heures de cours par semaine, mais il en effectue rarement la moitié. Pour ses collègues, c'est un homme triste et renfermé. Ses fréquentes absences sont mises sur le compte de la dépression. S'il était un bon professeur avant son divorce? Ses collègues ont du mal à le confirmer. Par politesse, ils se contentent de dire que c'était un professeur «honnête». La vérité, c'est que tout le monde est au courant de ses tendances à l'alcoolisme, mais que personne ne veut en parler. Les PJ peuvent croire qu'on leur cache un secret beaucoup plus grave... Il est possible d'obtenir un rendez-vous avec le doyen de l'université moins de vingt-quatre heures après en avoir fait la demande. Le vieil homme, un individu fort respectable, reste évasif sur Franck, se contentant de le décrire comme un esprit brillant au psychisme fragile. Il cherche à savoir pourquoi les PJ se renseignent sur lui, et tient à éviter tout scandale. Personne, parmi les collègues ou les supérieurs de Franck, ne soupçonne quoi que ce soit de ses activités nocturnes. Ses étudiants se montrent beaucoup plus réservés. Pour commencer, il ne sera pas facile de les trouver. La plupart ont déserté la salle 237, où Franck assure la majorité de ses cours. Les rares à donner leur avis décrivent leur professeur comme un être taciturne, sujet à de brusques sautes d'humeur, fréquemment perdu dans ses pensées. La mort de Tina, sa première victime (voir l'encadré *Chronologie*), a fait grand bruit il y a un an et demi. Si on leur pose des questions précises, quelques jeunes gens se souviendront que M. Rudbeck était absent un peu avant le crime, et un peu après aussi. Mais il avait un alibi solide: il était grippé, et sa fièvre n'avait rien de simulé (de fait, il n'est pas rare que des séjours trop prolongés dans le Monde des Rêves provoquent une altération de l'état physique du dormeur). D'autre part, personne n'a jamais noté de relations particulières entre lui et Tina. La seule amie à laquelle la jeune fille aurait pu se confier a déménagé peu de temps après le drame, et vit maintenant en France. Les personnages n'obtiendront rien de plus en poursuivant dans cette voie.

Sur le campus

Les personnages peuvent se rendre dans la chambre d'Olaf pour essayer d'en apprendre plus à son sujet. Deux étudiants, Jon et Dieter, ont déjà pris possession des lieux, en attendant son retour éventuel. Dès la disparition de son fils, Maria s'est adressée aux forces de l'ordre pour tenter d'obtenir de l'aide, mais la police n'a rien fait. Olaf étant majeur, il s'est avéré impossible de lancer une enquête. Maria a essayé plusieurs fois de joindre Dieter, qu'elle savait très ami avec son fils, mais elle n'y est jamais parvenue. Elle a également cherché à contacter le directeur de l'université (il ne s'agit pas du doyen qu'ont vu les personnages), mais celui-ci lui a expliqué que l'affaire n'était pas de son ressort. Jusqu'à présent, personne n'a fait de rapprochement entre M. Rudbeck et son fils. Maria ne connaît pas les parents d'Alicia, et ne sait même pas que son fils est parti avec elle. Jon et Dieter seront très surpris de la venue des PJ. Ils ont beaucoup de choses à se reprocher (drogues, menus larcins, cérémonies vaguement satanistes), mais certainement pas la disparition de leur ami. Ils lui ont juré de garder le secret quant à sa fugue avec Alicia, ce qu'ils feront... à moins qu'on ne les pousse dans leurs derniers retranchements, par exemple en les menaçant de les dénoncer à la police, ou en se faisant carrément passer pour des flics. Jon, Dieter, et leurs amis (tous étudiants en mythologie comparée, tous accros à de nombreuses drogues dures) peuvent égarer les PJ sur une fausse piste. Une fouille rapide de leurs chambres ou de celle d'Olaf révèle tout un attirail de bougies noires, de rats desséchés et d'ouvrages occultes. Le rapprochement entre ces éléments et la signature des crimes, «Loki», risque de conduire les PJ à tirer des conclusions hâtives... Servez-vous de cette voie de garage si les joueurs progressent trop vite à votre goût.

Au commissariat de police

Les PJ n'apprendront rien de plus sur le Trickster que ce qu'ils ont pu lire dans les journaux. L'enquête est menée le plus discrètement possible, et les autorités n'apprécient guère les curieux, surtout s'ils sont étrangers. S'ils se réclament de la famille d'Olaf et qu'ils tentent de démontrer qu'il existe un lien entre le jeune homme et la série de meurtres qui ensanglante la région, les PJ seront pris un peu plus au sérieux, mais l'affaire traînera en longueur et le commissaire chargé de l'enquête essaiera de noyer le poisson pour masquer son incompétence. Il est possible que les personnages rencontrent des enquêteurs de la police au cours de leurs pérégrinations. Ceux-ci ne se montreront guère disposés à coopérer avec eux, et les considéreront au mieux comme des amateurs un peu trop curieux, au pire comme des suspects potentiels.

Chez Franck

Franck habite un petit appartement du centre ville. Arrangez-vous pour qu'il ne soit pas chez lui si les personnages décident de lui rendre visite. Une fois la porte forcée ou déverrouillée, ils découvrent un appartement laissé à l'abandon. Les restes d'étoiles à six branches tracées à la craie sont encore visibles sur le sol, ainsi que les mots skem, khu, ba, ka, khaibit et sekhu. Ce sont les restes d'un rituel destiné à créer un royaume onirique. Les personnages trouvent également des objets ayant appartenu aux jeunes filles assassinées, des cahiers remplis de notes incompréhensibles sur le Monde des Rêves, de nombreux ouvrages sur la mythologie scandinave et une collection d'armes médiévales. Cela fait assez d'éléments pour faire inculper Franck. C'est pourquoi il serait préférable que Maria ne donne l'adresse de son mari qu'au dernier moment, et/ou que les PJ ne découvrent son repaire qu'en compagnie d'Olaf.

À l'hôpital

Güntahr reste dans le coma jusqu'à J + 3. Le médecin du service de réanimation dans lequel le beau-père de Maria est suivi est un homme très occupé, qui a peu de temps à consacrer aux PJ. Tout ce qu'il peut leur dire, c'est que Güntahr a été admis à J -1 dans son service, à la suite d'un grave malaise cardiaque. Rien ne laissait présager un accident de ce type dans le dossier du vieil homme, qui semblait avoir le cœur solide. «Mais

à cet âge, conclut le médecin, ce genre d'attaque peut frapper sans prévenir.» Les personnages peuvent entrer quelques minutes dans la chambre de M. Rudbeck, s'ils prouvent qu'ils appartiennent à son entourage. Le vieil homme est placé sous respiration artificielle, et ne peut être d'aucun secours aux PJ. La courbe de son électroencéphalogramme est agitée. «Peut-être qu'il rêve», lâche une infirmière.

Alicia n'est plus

Au matin de J + 2, un passant retrouve le corps d'Alicia. Peu après, la police remonte jusqu'à l'hôtel où elle est morte. Le journal télévisé local diffuse un bref sujet sur le drame, qui comporte un portrait-robot du compagnon de la jeune fille. Il ressemble énormément à Olaf...

L'autopsie démontre dans les vingt-quatre heures que le décès remonte à au moins deux jours, et qu'il n'est pas dû à la noyade, mais à une overdose de tranquillisants. Les PJ peuvent se rendre dans la petite ville de Fredensburg, à une trentaine de kilomètres de Copenhague. Olaf et Alicia y ont passé leur dernière nuit ensemble. Le groupe peut tenter d'enquêter, mais il ne leur sera pas aisé d'accéder à la chambre fatale. Ne faites rien pour leur faciliter la tâche! Sur place, les choses ont été laissées en l'état. Le gérant s'est inquiété, malgré la pancarte «ne pas déranger» accrochée à la poignée de la porte, lorsqu'il n'a pas vu ressortir le couple au bout de deux jours et deux nuits. La fenêtre de la chambre était restée entrouverte. La police a rapidement conclu à un meurtre sans préméditation: une soirée «intime» ayant mal tourné. Quelques indices ont été laissés dans la chambre, où des scellés ont été posés: une lampe à pétrole brisée et une vieille montre cassée, qui appartient à Franck. C'est l'objet dont Olaf s'est servi pour retrouver son père, et Maria la reconnaîtra sans problème. Le gérant peut répéter aux PJ ce qu'il a vu, s'ils savent se montrer persuasifs, mais le témoignage le plus intéressant est celui de l'un des cuisiniers, qui n'a rien dit aux flics parce qu'il «ne peut pas les encadrer». Le jeune homme déclare avoir vu la voiture avec laquelle étaient arrivés Olaf et Alicia repartir le lendemain matin avec une seule personne à son bord. «Mais c'était pas le gars de la veille qu'était au volant: c'était un vieux type, au moins quatre-vingts balais».

Güntahr se réveille

Dans l'après-midi de J + 3, Güntahr sort du coma et fait comprendre aux infirmières qu'il désire voir sa belle-fille au plus vite. Celle-ci, déjà sérieusement ébranlée, demande aux PJ de l'accompagner. On place une série de lettres devant le vieil homme, afin qu'il puisse communiquer avec ses interlocuteurs. Un clignement de paupières, non, deux clignements, oui. Il faut parfois deux ou trois minutes pour former un mot, mais le message final est clair: «Olaf assassin. Vu dans mon rêve. A pris livre. Derrière horloge.» Güntahr se trompe sur l'identité de Loki. Il a vu son petit-fils courir dans son rêve, et n'a pas oublié le passé. Après tout, c'est Olaf qui a fait de lui un paralytique! Les PJ peuvent se rendre chez Güntahr et démonter son horloge, qui possède un double fond. Ils y trouveront un ouvrage de magie, *Le quatrième monde*, qui leur sera très utile le moment venu. Mais auparavant, il leur faudra prendre soin de Maria, qui est en train de ployer sous l'accumulation de catastrophes. Il est possible que les PJ, se rendant chez Güntahr, tombent nez à nez avec un vieillard, qu'ils prendront peut-être pour lui. Le fils de Maria, qui ressemble beaucoup à son grand-père maintenant qu'il a son âge, sait que l'infirme possède un ouvrage de magie qu'il n'a jamais trouvé (le vieux lui en avait parlé un soir de beuverie, ce qui n'a fait qu'attiser sa curiosité). Faites en sorte que ce premier contact ne soit pas le bon. Olaf parvient à s'enfuir sans que les personnages réussissent à mettre la main sur lui. Peut-être, en revanche, reconnaîtront-ils la voiture décrite par le cuisinier du motel...

En dérangement ?

Au soir de J + 4, Maria reçoit un étrange appel d'un homme qui dit savoir où se trouve son fils. Il lui donne rendez-vous sur le parvis de l'église du Saint-Esprit à minuit. Dans l'incapacité de se rendre au rendez-vous, Maria dépêche les PJ. Bien sûr, ce n'est pas eux qu'attend Olaf, qui prend la fuite en les voyant arriver... à moins qu'il ne reconnaisse son oncle au sein des personnages. Quoi qu'il en soit, les PJ parviennent cette fois à le rattraper et à lui demander des explications. À bout de forces, Olaf accepte de leur raconter son histoire, et les supplie de l'aider. Le croiront-ils? A priori, ils sont censés avoir accumulé suffisamment d'éléments corroborant sa version des faits pour accepter l'impensable. S'ils ne l'ont pas déjà fait, Olaf les incite à se rendre avec lui chez son père. Cette visite devrait achever de les convaincre.

Cauchemar

Olaf demande aux PJ de l'accompagner dans le Monde des Rêves. Seul, il sait qu'il n'a aucune chance de vaincre son père. S'il en a la possibilité, il parcourt avidement *Le quatrième monde*, à la recherche d'un rituel plus sûr. Ensuite, sur le sol de la cuisine de Güntahr, le (désormais) vieil homme trace les figures rituelles, allume neuf bougies rouges, puis demande aux PJ de se coucher sur le sol à ses côtés et d'essayer de dormir. Tout ce qui arrive aux PJ dans le Monde des Rêves affecte leur enveloppe corporelle (Olaf se garde bien de leur dire, mais son état l'indique clairement). Ils sont bien sûrs libres de refuser de le suivre. Dans ce cas, vaincu par la fatigue, le fils s'en ira rejoindre son père et mourra sous leurs yeux, tranchés en deux par une force invisible.

S'ils le suivent, la fantasmagorie commence... Le royaume de Franck est une cité médiévale aux perspectives changeantes, plongée dans une obscurité presque totale. Jouez sur le contraste avec Copenhague, ses ruelles délavées, ses couleurs ternes. Ici, tout est plus intense, plus profond. L'architecture est torturée, les maisons sont hérissés de flèches et de statues menaçantes, les murs arborent des fresques représentant Loki, des cloches sinistres résonnent sans raison, faisant sursauter les personnages. Les murs des bâtisses suintent d'une substance poisseuse, des gouffres sans fond s'ouvrent parfois au hasard d'une impasse... La ville, peuplée d'Ichtyriens féroces, est vide de toute présence humaine, à l'exception de Franck, qui traque ses proies une hache à la main, et éventuellement d'autres rêveurs égarés (des jeunes filles?). Vous pouvez jouer cette épisode comme une aventure à part entière, en esquissant les plans de la ville et en y laissant vagabonder les personnages, jusqu'à ce que Franck les retrouve. Les PJ ont l'avantage du nombre. Franck, lui, connaît très bien «sa» ville et est armé...

Conclusion

Si Olaf et les PJ viennent à bout de Franck, son fils les remercie chaleureusement et leur fait ses adieux. Il a décidé de rester de ce côté de la réalité. «Éveillé, mes jours sont comptés. Dans le Monde des Rêves, tout reste à découvrir.» Il faudra annoncer à Maria la mort de son fils, ou lui expliquer qu'Olaf vit désormais heureux, libre de toute entrave. Si Olaf est tué, les PJ devront se débrouiller seuls. Peut-être se retrouveront-ils à leur tour dans sa situation? Peut-être devront-ils chercher de l'aide dans le Monde des Rêves, et y séjourner un certain temps? À vous d'en décider. Güntahr vivra encore quelque temps, mais il finira ses jours dans un asile psychiatrique. Démence sénile? Il refusera de communiquer jusqu'à son dernier souffle. Quant à Maria, elle ne se remariera jamais.

Fabrice Colin

Illustration : Bernard Bittler

Les PNJ

Pour Kult

Toutes les données concernant le Monde des Rêves (les Limbes), y compris les caractéristiques des Ichtyriens, se trouvent dans le livre des règles de *Kult*, p. 172 à 179.

▶ Nef du rêve

Ce sort permet au rêveur d'emmener dans son rêve autant de personnes qu'il le désire. Une fois dans le Monde des Rêves, les «passagers», qui doivent être consentants, jouissent d'une complète autonomie.

Niveau de connaissance: 30 points.
Perte d'endurance: 10 points par passager.
Temps: 1 heure.
Durée du rituel: indéfinie.
Jet d'EGO: non.

▶ Franck Rudbeck

AGL 13 FOR 15 CON 11 APP 9
EGO 16 CHA 14 PER 8 EDU 17

Actions 2, Bonus d'initiative +1, Bonus aux dommages +3.
Résistance aux blessures: 4 BS = 1 BL, 3 BL = 1 BG, 3 BG = 1 BM.
Endurance: 79.
Art du Rêve: 45.
Équilibre mental: -65.
Compétence de combat: Corps à corps 17.
Franck se bat avec une hache viking (modificateur aux dommages: 0, considérée comme une arme longue).

Un scénario Casus Belli pour

ELRIC



Liste de courses

Ce scénario conviendra à un groupe de personnages ayant déjà un peu de bouteille, animés par des joueurs relativement expérimentés, et dirigés par un MJ de même métal. Avoir le supplément « Les sorciers de Pan Tang » est fortement conseillé pour en tirer tout le sel.

Introduction

Menii, île des Cités Pourpres. Comme de coutume, les PJ sont entre deux contrats, et ont besoin d'argent. L'un de leurs contacts habituels les informe que la famille Œrenni est à la recherche d'un petit groupe d'hommes de confiance, discrets et compétents, pour une mission extrêmement dangereuse. La récompense est en proportion des risques! Selon les besoins de votre campagne, elle peut monter jusqu'à 20 000 bronzes chacun, voire davantage. Les Œrenni sont une grande famille marchande, avec des entrepôts et des comptoirs dans tous les Jeunes Royaumes, y compris à Melniboné. Ils sont riches, politiquement influents, et ont une réputation de droiture et d'honnêteté (relative. S'ils étaient vraiment honnêtes et droits, ils seraient sur la paille depuis des années). Bref, dans l'ensemble, ils ont l'air de patrons de rêve. S'ils y passent quelques jours, des PJ très bien informés finiront par apprendre que leurs affaires ne sont pas aussi florissantes qu'à une certaine époque, mais ils sont très loin d'être en faillite.

Lucian Œrenni, le chef de la famille, est littéralement submergé de candidatures, mais il prend le temps de recevoir chaque groupe d'aventuriers individuellement, et de discuter longuement avec eux. C'est un signe de plus que l'affaire est sérieuse. En temps normal, il délègue le recrutement à ses subordonnés... Veillez à ce que les PJ soient au moins assez intrigués pour se présenter au temple de Goldar, où Lucian a établi ses quartiers. Ils sont conduits par les prêtres dans un petit salon de réception somptueusement meublé. Lucian est un vieillard au visage dur, aux traits burinés et aux manières brusques. Il a horreur qu'on lui coupe la parole ou qu'on lui manque de respect! Il fait servir du vin, et interroge les personnages sur leur carrière, leurs aventures passées, leurs exploits... Visiblement, il veut tout savoir d'eux (à commencer par leur affiliation religieuse et leurs sentiments envers les Pan Tangiens, mais il ne leur posera pas ces questions directement. Il se contentera d'orienter la conversation de manière à ce qu'ils lui donnent ces informations parmi d'autres, sans s'en rendre compte). Il reste muet quant à la nature exacte de la mission. Au bout d'une heure, il les congédie en leur promettant de les recontacter, si par hasard ils faisaient l'affaire. Et, bien sûr, le lendemain à l'aube, un messager vient les réveiller dans leur auberge. Messire Lucian a retenu leur candidature, et il les attend pour le petit-déjeuner.

La résidence citadine de la famille Œrenni est un imposant manoir fortifié, de style nettement néo-melnibonéen, tout en tours graciles et en couleurs pastels. Lucian a la mine de quelqu'un qui a mal dormi. Avant d'entrer dans le vif du sujet, il insiste pour leur faire jurer le secret sur ce qu'il va leur raconter... Cette formalité remplie, il se décide enfin à leur expliquer ce qu'il attend d'eux.

« L'Aquilon, le plus beau navire de ma flotte, a été attaqué par des pirates, il y a un peu plus d'un mois. Des pirates pan tangiens. Ces chiens, selon leur coutume, ont emmené l'équipage et les passagers en esclavage sur leur île maudite. Parmi eux, il y avait ma fiancée... Je veux que vous vous rendiez à Hwamgaarl, et que vous rachetiez mes gens. Si l'or ne suffit pas, débrouillez-vous, mais je veux la... les récupérer. C'est une question d'honneur! *L'Alizé*, mon vaisseau le plus rapide, vous attend au port. Vous serez payés à votre retour. Des questions? »

Voici une petite liste des demandes prévisibles des PJ, avec ses réponses.

- « Comment savez-vous que c'est un coup des Pan Tangiens?

— L'un de mes marins a eu la présence d'esprit de prendre la fuite à bord d'un canot de sauvetage, pendant l'abordage. Il a dérivé pendant plusieurs semaines, mais il a fini par être sauvé, et par nous raconter ce qui s'était passé. »

- « Une fois sur place, que fait-on?

— Je vous ai préparé une lettre pour maître Jardeen, le représentant des Cités Pourpres auprès du Théocrate, lui expliquant l'affaire et lui demandant de mettre la somme de 75 000 bronzes à votre disposition. Cela devrait couvrir vos frais, je suppose. »

- « Qui devons-nous ramener?

— En priorité dame Gerund, ma fiancée. Si vous pouvez racheter Karstrel, le capitaine de l'*Aquilon*; Jianni, mon comptable; et Patrio, le médecin du bord, j'en serais heureux, mais ils ne sont pas prioritaires. (Il leur tend un parchemin.) Voici leurs descriptions. Je pense que Gerund voyageait avec des domestiques. S'il vous reste de l'argent, elle aimerait certainement les récupérer. »

- « Et les autres marins?

— Ce sont les risques du métier... Dédommager leurs familles me coûtera moins cher que de les racheter. Gerund mise à part, les trois autres sont des spécialistes, et ce genre de personnel est ruineux à former. »

- « Pourquoi ce désir de secret? Votre objectif est honorable, après tout. (Réticences, regard furieux, puis :)

— Dame Gerund est lormyrienne, et sa famille prendra sans doute très mal l'annonce de sa capture par des adorateurs du Chaos. Je préfère leur annoncer la nouvelle en même temps que celle de sa libération, saine et sauve. »

Précisions

La mission est exactement ce qu'elle semble être. Lucian n'a pas d'arrière-pensées machiavéliques, l'*Aquilon* a bien été attaqué comme il l'a expliqué, et les marins seront ravis d'être secourus (le problème de dame Gerund est plus complexe, mais Lucian n'en sait rien). Son seul mensonge n'a aucune incidence sur la mission. Ses affaires sont beaucoup moins brillantes qu'il n'y paraît, et il a désespérément besoin de la dot de dame Gerund

pour remettre ses affaires à flot. Sans ça, il la laisserait sans doute moisir à Pan Tang.

Ce genre de mission ne peut être confiée qu'à deux types d'individus : les gens extrêmement fiables, et les « jetables ». Dans la première catégorie, on peut ranger les adeptes déclarés de la Loi, les marchands prospères, les nobles en quête d'exploits… ainsi que tous les aventuriers ayant quelques succès à leur actif et une réputation à préserver. Dans la seconde, on trouve les PJ ordinaires : cupides, sans scrupules, un peu mercenaires, un peu voleurs et vaguement tueurs à gages à l'occasion.

Lucian préférerait nettement avoir affaire à des personnes sûres, mais il n'a rien contre le fait de recruter un groupe de fripouilles ou d'adeptes du Chaos. Après tout, ces derniers se déplaceront un peu plus facilement à Pan Tang, et les conditions sur l'île sont telles que même le plus endurci des escrocs aurait du mal à filer avec son argent…

Soit dit en passant, ce scénario fonctionnera beaucoup mieux si les PJ ont déjà eu des contacts avec l'épouvantable bande de dégénérés qui gouverne Pan Tang (notamment s'ils ont joué *Esclaves de l'île-démon*, le premier scénario du supplément *Les sorciers de Pan Tang*).

L'arrivée

L'Alizé prend la mer, les PJ à son bord. La traversée dure une quinzaine de jours. L'ambiance à bord est franchement sinistre. Les marins ont tous une foule d'anecdotes horribles à raconter sur Pan Tang et ses habitants, et la perspective d'y accoster les terrifie. En même temps, la perspective d'aller délivrer « les copains de l'*Aquilon* » les excite beaucoup.

Et puis, un matin, lorsque les PJ se réveillent, le navire n'est plus qu'à quelques centaines de mètres de la côte de Pan Tang. Ils sont presque arrivés. Hwamgaarl, la capitale, est tapie au sommet de sa falaise de roche noire, comme une bête monstrueuse. Les statues magiques hurlent et hurlent encore. En contrebas, le port est plein de nefs aux voiles noires. Les quelques navires étrangers ont l'air de paisibles herbivores égarés au milieu d'une meute de hyènes…

Une patrouille de soldats barbus, aux armures baroques, monte à bord de l'*Alizé*. Ils sont soupçonneux et désagréables, mais finissent par le laisser accoster. Avant de redescendre, ils avertissent clairement tout le monde : « Quittez sans autorisation le quartier réservé aux étrangers, au pied de la falaise, et vous finirez esclaves. »

Logiquement, la première démarche des PJ devrait être de se mettre à la recherche de maître Jardeen, « l'ambassadeur » des Cités Pourpres. Sous ce titre grandiose se dissimule un petit homme chétif, absolument terrifié par Pan Tang et ses habitants, et qui n'est pas sorti de sa résidence depuis plus d'un an. Il administre les affaires courantes, mais sa devise est « surtout, pas d'initiatives ! » Il ignore tout du destin de l'*Aquilon*, et ne veut surtout rien en savoir. En revanche, il est ravi que les PJ s'y intéressent, à partir du moment où ils ne viennent le voir que pour lui demander de l'argent (qu'il donne volontiers. N'importe quoi pour qu'on lui fiche la paix). Moyennant un peu de persuasion, il accepte de leur signer des sauf-conduits les autorisant à circuler en ville haute, mais doute qu'ils aient la moindre valeur (« Vous savez, mon prédécesseur a été écorché vif pour avoir osé renifler en présence d'un initié de quatorzième rang – chez nous, ce serait quelque chose comme un sacristain. J'étais là, et ils m'ont forcé à tout regarder. Alors bon, l'autorité des ambassadeurs dans ce pays, hein… »). En fait, ils seront souvent vérifiés et revérifiés par à peu près tout le monde, mais personne ne contestera leur présence. Le Théocrate a décidé que, pour l'instant, ses sujets devaient bien se comporter, le temps que les peuples des Jeunes Royaumes se décident à achever Melniboné. Une fois le seul rival de Pan Tang écarté, il sera temps de jeter le masque…

Ambiance

Selon les critères des Jeunes Royaumes, Hwamgaarl est une grande ville. C'est aussi l'une des plus laides du multivers, et elle est entièrement peuplée de malades mentaux persuadés d'être la race supérieure, et d'être les meilleurs serviteurs que le Chaos ait jamais eus, dans ce monde et dans tous les autres. Pardon : les Pan Tangiens de souche en sont persuadés. Mais ils sont minoritaires. Les deux tiers de la population sont des esclaves, razziés un peu partout sur les côtes des trois continents. Et il y a aussi des centaines de démons en liberté, de l'homoncule grincheux au monstre de combat.

Les rues sont étroites et sinueuses. Les Pan Tangiens n'utilisent pas de chevaux. Ils préfèrent les chariots attelés de tigres ou, pour les militaires, les lézards du diable (des varans géants à six pattes). Les bâtiments sont tous monumentaux et affreux, en pierre noire, avec des tours hérissées de pointes métalliques, des statues monstrueuses, des escaliers colossaux, des proportions méticuleusement faussées pour donner mal au cœur… Tous les Pan Tangiens sont guerriers, prêtres ou les deux à la fois. Vue de l'extérieur, leur société semble complexe et ordonnée. En fait, c'est une quasi-anarchie, très violente, dominée de très haut par le Théocrate, qui parle au nom des dieux du Chaos.

N'hésitez pas à improviser à partir de ces informations. L'essentiel est que les PJ comprennent qu'ils sont franchement mal tombés.

Libérateurs !

Où trouver les disparus ? Il suffit de traîner un peu sur le port pour voir arriver un navire pirate. Il décharge ses captifs devant un grand bâtiment aux allures de forteresse. Une fois enregistrés, ils sont triés par les prêtres de Chardros, qui leur trouvent un travail correspondant à leurs capacités. La totalité de la procédure est très bureaucratique. Les gens de l'*Aquilon* ont donc certainement laissé des traces dans leurs dossiers.

Reste à rassembler assez de courage pour pénétrer dans la prison. C'est un endroit cauchemardesque, plein de hurlements, de gardiens sadiques, de salles de torture. Toutefois, les PJ sont laissés en paix. D'ailleurs, s'ils passent sur le fait que ces honorables religieux portent des robes couvertes de sang séché et des coiffures à base de crânes humains, les prêtres de Chardros ne sont pas trop désagréables. Ils ont juste une manière très déplaisante de les regarder, comme s'ils leur cherchaient déjà une affectation… Ils comprennent tout à fait la démarche des personnages, et se déclarent heureux de leur simplifier le travail (que sont quelques esclaves de plus ou de moins, surtout si on peut les échanger contre du bon or ?). Un pot-de-vin d'une dizaine de milliers de pièces de bronze leur ouvrira les archives des prêtres. Les quatre « clients » des PJ y figurent. A eux de s'en occuper dans l'ordre de leur choix.



Surveillés !

Les prêtres de Chardros n'ont rien contre le fait de soutirer de l'or à des étrangers mais, en bons Pan Tangiens, ils sont quand même paranoïaques jusqu'à la moelle. Ils vont donc prévenir leurs collègues, les prêtres de Maluk. Ceux-ci servent de police secrète à l'Église du Chaos. Sans y attacher une importance démesurée, ils vont filer les PJ et surveiller l'« Alizé ». Ils ne sont pas spécialement discrets. A quoi bon ? Personne n'oserait lever la main sur eux, et ils savent que parader sous le nez de leur gibier a tendance à le rendre très nerveux.

Les PJ sont en permanence suivis par un ou deux hommes en robe grise, au visage dissimulé par un vaste capuchon. Ils ont intérêt à s'en accommoder, et à convaincre les marins d'en faire autant. Si par malheur ils se montrent violents, l'aventure risque de connaitre une fin prématurée…

Karstrel

Le capitaine de l'*Aquilon* a été jugé apte aux travaux de force, et expédié dans une plantation, à l'intérieur des terres. C'est en soi une complication. Il va falloir quitter Hwamgaarl et sa sécurité toute relative, pour s'aventurer dans des endroits où l'on n'a jamais vu d'étrangers… d'étrangers en liberté, s'entend. La plantation se trouve dans une plaine volcanique aride. Des centaines d'hommes, surveillés par des guerriers montés sur des lézards du diable, y font pousser de maigres récoltes, qui suffisent à peine aux besoins des citadins de Hwamgaarl. Comme de juste, la discipline est brutale.

Karstrel est un colosse blond, avec de petits yeux rusés et une grande gueule dont il sait jouer à merveille. Lorsque les PJ arrivent, il prépare tranquillement une révolte d'esclaves, suivie d'une évasion massive. Tout ça doit se produire dans moins d'une semaine, et Karstrel a juré de tuer Grerkild, l'un des contremaîtres, de ses propres

Des difficultés financières ?

Il y a de fortes chances pour que le budget initial de 75 000 bronzes ne suffise pas à racheter tout le monde. Faites en sorte que les PJ en soient très vite conscients. A eux de trouver des solutions. Ils peuvent tenter de marchander tout le monde, mais il y a des cas où c'est plus dangereux qu'autre chose. Ils peuvent aussi abandonner à leur sort un ou deux des prisonniers, pour se concentrer sur ceux dont ils jugent la récupération plus facile ou plus intéressante. C'est cruel, surtout s'ils leur ont donné de faux espoirs... Enfin, mais ce sera à eux d'y penser, ils peuvent convaincre Jardeen de leur avancer la somme qui leur manque, à charge pour lui de se faire rembourser par Lucian. Celui-ci ne protestera pas, à moins que le montant de la rallonge ne soit vraiment trop élevé (au-delà de 25 000 bronzes, il décide de retenir la somme sur le salaire des PJ).

mains. Il n'est donc qu'à moitié ravi de voir arriver des sauveteurs. Évidemment, il ne peut pas leur expliquer directement, mais il traîne notablement des pieds, et essaye de gagner du temps (« écoutez, je ne suis pas si mal, ici. Aller chercher les autres, et repassez me prendre après »).

Anhesn Avan, le gérant de la plantation, est gras, mou et décadent. Il est tout disposé à laisser partir Karstrel, qu'il trouve trop turbulent à son gré. Il protestera, essentiellement pour faire monter le prix, mais il cédera aux alentours de 15000 bronzes.

Si les PJ font l'erreur de laisser le capitaine sur place, la révolte a lieu, échoue, et Karstrel finit crucifié sur le bord de la route (à moins que les PJ n'arrivent à temps pour le décrocher. Reste à le ramener au bateau...).

Jianni

Le comptable a été envoyé dans la maisonnée de Rushirk Naran, un noble proche du Théocrate. On l'y a chargé de tenir les comptes. Il fait de son mieux pour s'adapter, sans révéler son noir secret : il est aussi initié au culte de Goldar. Si ses nouveaux maîtres découvraient qu'il sert un dieu de la Loi, il mourrait, lentement et atrocement...

Rushirk étant absent (il guerroie quelque part), les gardes de la maison sont relativement détendus. Autrement dit, ils n'abattent pas les PJ à vue, mais attendent qu'ils aient expliqué ce qu'ils veulent... Après délibération, ils décident de les laisser entrer, et lèvent la herse.

Jianni est gros, myope et voûté, et surtout très soulagé de voir les PJ. Il les supplie de le sortir de là le plus vite possible. Hélas, Porsenn, l'intendant en chef, n'a aucune envie de se séparer d'un élément aussi prometteur et efficace. Il écoute la requête des PJ, explique qu'il doit y réfléchir et leur demande de revenir le lendemain.

Malheureusement, Franti, un autre esclave, soupçonne Jianni de servir les Seigneurs Blancs. Il le dénonce juste après la première visite des PJ. Le lendemain, les personnages sont reçus très froidement. A condition de se montrer extraordinairement persuasifs, ils peuvent encore sortir le comptable de ce mauvais pas. Ce sera ruineux : Porsenn, persuadé d'avoir affaire à un groupe d'agents de la Loi, ouvre les négociations à 50000 bronzes. Il ne descendra pas en dessous de 20000... et, à ce prix-là, il ira les dénoncer aux prêtres de Maluk. Ces derniers, entendant parler une nouvelle fois des PJ, vont commencer à se poser des questions à leur sujet. Les PJ peuvent aussi décider que, finalement, des comptables, ce n'est pas ce qui manque dans les Cités Pourpres, et abandonner Jianni à son triste sort. Grosse erreur ! Au bout de deux ou trois jours, il sera remis aux prêtres de Chardros, qui lui feront avouer tout ce qu'ils voudront, y compris que les PJ sont un groupe d'élite d'agents de la Loi venus déstabiliser l'île... A partir de là, ils vont avoir de gros ennuis, probablement mortels à brève échéance.

Patrio

Très logiquement, le médecin de l'*Aquilon* a été affecté aux Maisons de Passage, l'endroit où les Pan Tangiens de haut rang sont embaumés après leur mort (ils sont ensuite rendus à leurs familles, qui les installent généralement dans des alcôves, au vu et au su de toute la maisonnée).

Théoriquement, les Maisons de Passage sont des endroits sacrés. Mais même auprès des Pan Tangiens, ils ont mauvaise réputation. Il en émane des odeurs fétides, et il arrive que s'en échappent des « choses » ni mortes, ni vivantes.

Celle où Patrio travaille n'est ni meilleure ni pire que les autres, mais elle a la particularité d'être gérée par un démon. Il se nomme Drashnanq, mesure un peu moins d'un mètre, a trois yeux, est couvert d'épines empoisonnées et a un sens de l'humour tout à fait malsain. Mais il a une particularité que les PJ devraient trouver tout à fait reposante : il ne fait aucune différence entre humains. Il traite tout le monde courtoisement, mais fermement. Il écoute les aventuriers avec attention, les autorise à rencontrer Patrio, déclare qu'il va réfléchir à leur offre, puis sort de la pièce.

Patrio est un petit type trapu, plutôt jeune, qui sent nettement le formol. Il est content de les voir, mais demande à ce que les PJ rachètent aussi Caral, l'un des marins de l'*Alizé*, qui travaille également ici. C'est son meilleur ami, et il n'a pas l'intention de partir sans lui ! (Qu'il dit ! Si les PJ lui font clairement comprendre qu'il a le choix entre partir sans lui ou rester là, il se laissera convaincre, mais leur en voudra.) De son côté, Drashnanq n'élève aucune objection. Après avoir réfléchi quelques minutes, il fixe son prix : 10000 bronzes pour Patrio, 7000 pour Caral. Ce n'est pas négociable. De toute façon, le concept de marchandage lui est complètement étranger.

Gerund

Gerund et Alda, sa dame de compagnie, ont toutes les deux été cédées à Larn Caarka, l'une des éminences les plus redoutées du culte de Mabelrode (des prêtres-guerriers, qui servent d'officiers dans l'armée de terre de Pan Tang). Sa résidence se trouve un peu en dehors de la ville, au milieu d'un immense camp d'entraînement. Il y a des soldats en armure noire partout, à pied ou montés sur des lézards du diable. Toute la journée, ils se livrent des simulacres de batailles (à armes réelles), attaquent des fortifications défendues par des esclaves (qui sont mis à mort s'ils ont la mauvaise idée de gagner). De loin en loin, les PJ aperçoivent des démons de combat, tout en griffes et en crocs...

La résidence de Larn Caarka est un petit château fort massif, au sommet d'un éperon rocheux. Les PJ vont sans doute passer un temps fou à chercher un prétexte pour l'approcher, mais la solution la plus simple reste la meilleure. Il suffit de demander à être reçus. Les gardes sont tellement surpris de voir des étrangers à la porte qu'ils les laissent entrer, persuadés d'avoir affaire à de puissants agents du Chaos.

Chez Larn Caarka

La résidence de Larn est toute en corridors voûtés, en escaliers étroits, en salles caverneuses et mal éclairées. De loin en loin, la momie d'un ancêtre grimace dans sa niche. Sous escorte, les PJ sont conduits au maître des lieux. Les gardes les laissent à l'entrée d'un salon meublé moitié à la mode de Pan Tang, moitié à celle du continent oriental. Larn Caarka ne ressemble pas à ce qu'on attend d'un général des armées du Chaos. Il est


Larn Caarka

plutôt petit, avec une barbe courte et des yeux rêveurs. Il écoute la requête des PJ, hausse les épaules et demande qu'on aille chercher «les deux donzelles». Après quoi, il tente d'entretenir une conversation polie sur les difficultés politiques du royaume de Dharijor, dont les PJ ne se soucient probablement guère...

Gerund et Alda ont l'air d'avoir été bien traitées. Apprenant que les PJ viennent les chercher, Alda éclate en sanglots et se jette à leurs pieds. Mais Gerund hoche la tête... et refuse tout net de partir. Après quoi, elle demande à Larn la permission de se retirer. Le Pan Tangien, qui s'amuse visiblement beaucoup, la lui accorde. «Il semble, chers amis, que vous soyez confrontés à une difficulté imprévue. Tant qu'elle sera de cette humeur, je me garderai bien de lui forcer la main. Mais bien entendu, si vous arrivez à la faire changer d'avis, je me ferai un plaisir de fixer un prix... raisonnable. En attendant, je serais heureux que vous soyez mes hôtes.» S'ils veulent récupérer Gerund, les PJ n'ont pas vraiment le choix. Cela dit, la qualité d'invités de Larn Caarka n'a pas que des inconvénients. Elle est notamment fort pratique pour impressionner les autres Pan Tangiens...

Hospitalité pan tangienne

Les PJ sont conduits par des gardes jusqu'à des appartements somptueux, mais dépourvus de fenêtres, et dotés de portes très épaisses. Ils ne sont pas prisonniers mais, manifestement, ils peuvent le devenir d'un moment à l'autre. S'ils s'aventurent dans la forteresse, les gardes ne les suivent pas, mais comme il y en a quasiment dans chaque pièce, ce n'est qu'un maigre réconfort.

La démarche logique est d'aller voir Gerund. Elle s'est enfermée dans sa chambre, et n'en bouge pas. Alda, qui travaille aux cuisines, n'a pas la moindre idée de ce qui lui prend. Elle ne l'a pas beaucoup vue depuis leur arrivée dans la forteresse. Pour elle, c'est très clair, «ces démons lui ont volé son âme».

Le banquet, le soir suivant, pourrait bien confirmer les PJ dans cette opinion. Gerund est assise à la droite de Larn, très loin des PJ, et elle leur adresse quelques petits sourires distants, sans leur parler.

Faites en sorte que les PJ aient beaucoup de mal à lui arracher un entretien de quelques minutes. Sa position est très simple: elle se mariait contre son gré avec un Lucian deux fois plus âgé qu'elle. Sa captivité à Pan Tang lui évite le mariage, et Larn s'est comporté avec elle en protecteur courtois et chevaleresque. Elle est d'ailleurs en train de se persuader qu'elle en est amoureuse (elle a lu trop de romans de chevalerie, et Larn est parfait dans le rôle du «beau ténébreux»).

Évidemment, ce qu'elle ne sait pas, c'est que Larn a déjà décidé de son sort. À la prochaine nouvelle lune, elle sera sacrifiée à Mabelrode... Les serviteurs sont presque tous au courant, mais il n'est pas évident qu'ils l'expliquent spontanément aux PJ. Fixez la date de la cérémonie selon les besoins de votre scénario, en veillant à ce que les aventuriers n'aient pas beaucoup de temps. Au pire, Alda l'apprendra le matin du jour fatidique, et viendra les prévenir...

Que faire ?

● La solution classique est de trucider Larn, et de se frayer un chemin à la pointe de l'épée jusqu'au bateau. Disons-le tout de suite, c'est du suicide, purement et simplement. Même en supposant que les PJ arrivent à quitter la forteresse, puis à rejoindre la ville basse, puis à embarquer (n'oubliez pas les prêtres de Maluk), il leur reste à échapper aux navires de guerre de Pan Tang... Ils seront très probablement capturés et sacrifiés, eux aussi.

Dame Gerund

● Un peu plus intelligent, l'enlèvement subtil. Gerund n'est absolument pas coopérative, mais il est toujours possible de la fourrer dans un sac et de filer à l'anglaise. Il suffit d'avoir bien préparé son coup, en organisant par exemple une petite diversion de l'autre côté de la forteresse. S'il y a une femme dans le groupe, elle pourrait prendre momentanément la place de Gerund (à elle de sortir ensuite, mais comme les gardes ont ordre de ne pas les arrêter...). Une fois au bateau (qui peut les attendre ailleurs que dans le port), il faudra lever l'ancre discrètement, et s'éloigner très, très vite.

● Reste la possibilité déplaisante et immorale: trouver une autre personne à sacrifier, et l'offrir à Larn. Il faudra dénicher un oiseau rare: vierge, jolie, pas très maligne et si possible originaire d'une nation loyale. Au marché, ce genre de personne va chercher dans les 15000 bronzes. Il s'en contentera... mais la Balance cosmique réprouve ce genre de triche, et elle sévira sans doute contre les PJ. Un jour. Quand elle aura le temps.

Conclusion

Si tout c'est bien passé, les PJ rentrent à Menii. Lucian les couvre d'or et chante leurs louanges à tous les princes-marchands de sa connaissance. Il épouse Gerund qui, peu après, mourra d'une mystérieuse «maladie de langueur».

Mais cette aventure peut avoir toutes sortes de répercussions intéressantes.

● Larn Caarka n'est pas d'un naturel rancunier, mais il en voudra certainement à Lucian, et dans une moindre mesure aux PJ. Cela peut être le début d'une guerre privée épouvantablement meurtrière entre le marchand et le général. Ni l'un ni l'autre n'ont de scrupules, et ils ont tous les deux de gros moyens...

● Si elle est mise au courant de l'aventure, la famille lormyrienne de Gerund saura se montrer reconnaissante. Ce sont des nobles, très orgueilleux, très riches et très susceptibles de trouver des emplois lucratifs (mais dangereux) aux PJ...

● Lucian voudra certainement traiter d'autres affaires avec les PJ. Il n'est pas très sympathique, mais il paye bien, et il a des entrepôts disséminés dans tous les Jeune Royaumes. Qui sait, la prochaine fois, il les enverra peut-être à Lormyr, préparer la prochaine invasion de Melniboné?

Tristan Lhomme

Illustration: Bernard Bittler



ES PNJ

Pour Elric

▶ *Pan Tangien de base*

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 12
POU 15	DEX 14	APP 10	PdV 14

Modificateur aux dégâts: +1d4.

Sorts: Armure infernale, Souplesse de Xiombarg, éventuellement un ou deux autres sorts mineurs, plutôt orientés vers le combat.

Armes: Épée longue 115%, 2d8 +1d4; Dague 60%, 1d4 +2 +1d4.

Compétences: Chercher 60%, Écouter 40%, Esquive 80%, Être arrogant 80%, Mépriser les étrangers 100%, Navigation 50%, Sagacité 55%.

▶ *Larn Caarka*

Comme le Noble compétent, p. 198 des règles d'*Elric*, avec un POU de 19. Il maîtrise une dizaine de sorts de magie mineure, les invocations d'élémentaires et connaît quelques invocations démoniaques.

Un scénario Casus Belli pour



CYBERPUNK



Pas de paradis pour le télévangéliste

Ce scénario s'adresse à des joueurs et des personnages moyennement expérimentés. Le meneur de jeu doit être capable d'improviser. Le supplément « Night City » est utile, mais pas indispensable.

Prologue

Joshua Derek Hill développa très jeune le don d'évoquer l'amour divin. Son père, un pasteur un peu fêlé, terrorisait ses ouailles dans un patelin paumé du Nouveau-Mexique. Un jour qu'il regardait la télévision chez un camarade d'école (cet « outil de Satan » étant bien sûr prohibé chez les Hill), Joshua assista au prêche en direct d'un télévangéliste. Sa vie en fut bouleversée. Son destin était tout tracé. Quand il serait grand, lui aussi, il serait beau, riche et célèbre, avec un costume voyant, une chorale et tout et tout!

Vingt ans ont passé, pendant lesquels Joshua a réalisé ses rêves et connu la gloire, puis la déchéance. Ces deux dernières années ont été particulièrement pénibles pour lui. Il ne peut plus supporter le mauvais caractère et les dépenses somptuaires de Tanya Robertson-Hill, sa femme. De plus, Dolorès Hatch, sa maîtresse, fait pression sur lui pour qu'il divorce et l'épouse. Il la quitterait volontiers, mais cette ancienne danseuse topless ne manquerait pas de se consoler en révélant sa liaison aux médias. Le scandale porterait un coup fatal à sa carrière. Les producteurs de son émission n'attendent en effet qu'un prétexte pour rompre une collaboration que l'audience très insuffisante de ces derniers mois a rendu infructueuse.

Voilà pourquoi Joshua veut mourir. Ou plutôt, voilà pourquoi Joshua veut passer pour mort, détourner la prime de l'assurance-vie et prendre une retraite bien méritée dans un paradis fiscal ensoleillé. Il n'est pas seul. Officiellement, Charlie est son garde du corps. En fait, Charlotte (dont « Charlie » est le diminutif) est sa complice. C'est une solo surentraînée, aussi belle que psychotique, prête à tout pour celui qu'elle aime. Ce sentiment n'est pas réciproque, mais Joshua lui laisse entrevoir suffisamment d'espoir pour obtenir d'elle ce qu'il veut. Il sait que les méthodes de Charlie sont meurtrières, mais peu importe. Si son salut doit passer par l'élimination de quelques mécréants, qu'il en soit ainsi!

Introduction des PJ

Deux possibilités s'offrent à vous pour faire entrer les PJ dans le scénario. Bien sûr, il y a le coup classique du « vous êtes dans une auberge »... Les PJ, tranquillement attablés dans un bar, sont contactés par un ami fixer. Celui-ci a un petit boulot bien payé à leur proposer. Il a lui-même été contacté par une vieille connaissance, une solo du nom de Charlie, « une belle nana un peu cyberpsycho sur les bords ».

Vous pouvez également opter pour une introduction plus subtile mais plus longue. Il vous faudra alors élaborer une embrouille pas trop complexe (par exemple un vol de matériel informatique dans un hangar de la marina est), à laquelle les PJ participeront activement. Bien entendu, l'affaire aboutit à un échec et entraîne l'arrestation des PJ. Peu après, un généreux anonyme paie la caution de nos héros... plus un bonus s'ils acceptent de faire un petit travail pour lui. Dans ce cas, Charlie les contacte directement.

Quelle que soit la méthode choisie, un rendez-vous est pris pour un entretien avec Joshua sur son lieu de travail : le plateau A de Colonial Studios, à 18 h précises, le lendemain. C'est là, et pas avant, que la mission des PJ leur sera expliquée et que les modalités financières seront précisées. Il vous appartient de fixer la somme d'argent que Joshua est prêt à leur verser (pas plus de 500 Eb par personne, de toute façon).

Le rendez-vous

À 17 h, une limousine blindée vient chercher les PJ à un point fixé par Charlie. Après avoir passé l'impressionnant barrage de sécurité de Colonial Studios, les PJ sont discrètement conduits auprès de Joshua. Celui-ci se prépare à enregistrer son émission. Le chant d'une chorale résonne, pendant que la foule des figurants s'entasse dans le gigantesque studio provisoirement aménagé en église. Au moment où les PJ s'apprêtent à rentrer dans la loge du télévangéliste, une femme en sort. Elle est belle, a l'air très en colère, et ne prête aucune attention aux PJ. Elle se retourne une dernière fois avant de disparaître entre les câbles et les techniciens, pour menacer un Joshua impassible d'un : « Je t'aurai prévenu chéri, je t'aurai prévenu! » Les PJ viennent de croiser Dolorès, la maîtresse de Hill. Sans doute penseront-ils qu'il s'agit de sa femme... Le télévangéliste ne répond à aucune question à son sujet. En fait, il semble préoccupé à l'idée qu'elle ait pu voir les PJ. Les personnages observateurs remarqueront une photographie de la vraie Mme Hill posée sur le bureau, au milieu d'un tas de babioles envoyées par des fans (sur un jet d'Intelligence + Perception, difficulté 15).

Les présentations faites, Joshua explique aux PJ ce qu'il attend d'eux. Lors de l'émission qui va suivre, il va annoncer son projet de traverser seul et sans armes la Zone de combat pour sauver les âmes des pauvres pécheurs qui y vivent. Cette nouvelle fera peut-être rire les PJ, mais Joshua est sérieux... jusqu'à un certain point. Évidemment, il n'est pas question qu'il risque sa vie, et c'est là qu'interviennent les PJ. Déguisés en membres d'un gang quelconque, ils sont censés simuler une agression sur la personne de Joshua, peu après que celui-ci ait pénétré dans la Zone. Leur forfait accompli, Charlie les raccompagnera et les paiera. Les caméras des médias feront le reste. Joshua sera un héros et l'audience de son émission remontera en flèche. Les termes financiers de l'accord une fois fixés, il ne reste plus



qu'à se séparer et à attendre des nouvelles de la séduisante mais glaciale Charlie.

Le véritable plan

Bien entendu, Joshua n'a pas dit aux PJ qu'il compte passer pour mort, victime de leur fausse agression. Il y a deux jours, Charlie a passé commande de fausses pièces d'identité à un fixer. Elle a aussi recruté un netrunner de sa connaissance. Ce dernier est chargé de détourner l'argent de la prime d'assurance au moment de son transfert sur le compte de Mme Hill. Enfin, elle a pris contact avec un charcudoc, également une ancienne connaissance, pour faire un nouveau visage au télévangéliste. Le médecin est, de plus, chargé de fournir un cadavre de substitution au crématorium où le corps de Joshua sera précipitamment incinéré, réduisant en cendres toute chance de prouver la supercherie. Une fois que les trois hommes auront rempli leur part du contrat, Charlie les supprimera. Après tout, ce sont des témoins gênants, qui pourraient devenir gourmands. Il ne restera plus à nos deux complices qu'à prendre la poudre d'escampette, destination soleil!

Quant aux PJ, ils passeront pour d'infâmes meurtriers, et ne tarderont pas à être arrêtés, jugés, condamnés, mais jamais écoutés. Des millions de personnes auront assisté en direct à la télé à leur ignoble crime. Par prudence, toutefois, Charlie tentera de les éliminer juste après leur intervention.

Et si... les PJ refusent la proposition de Joshua?

Il se peut que des PJ astucieux déclinent l'offre de Joshua et tentent de le faire chanter, soit sur la base de leur conversation, soit parce qu'ils auront compris que Dolorès est sa maîtresse. Dans les deux cas, les deux complices mettront quand même leur plan à exécution avec une équipe moins intelligente, et Charlie traquera les PJ. Elle les éliminera les uns après les autres, faisant, si possible, passer leur mort pour un accident (c'est sa spécialité). Les PJ n'auront pas le choix: il leur faudra démontrer l'escroquerie commise par Joshua et Charlie. L'arrestation de ces derniers est le seul moyen de mettre un terme à la chasse à l'homme dont ils sont victimes. Souhaitons pour les PJ qu'ils n'optent pas pour cette version particulièrement meurtrière du scénario!

La mission

Entre le soir suivant la diffusion de l'émission et le départ de Joshua pour la Zone de combat (deux jours plus tard), les médias font un énorme tapage autour de son incroyable décision. Partout, on se demande s'il osera passer à l'acte. Les bookmakers sont bientôt surchargés de paris. Le courageux télévangéliste est déjà un héros. Il a droit à sa biographie complète et à une interview en direct sur Network 54. Les lettres de fans arrivent par milliers. Certains journalistes le comparent même à Richard Night.

Si les PJ ont accepté la proposition de Joshua, Charlie passe les prendre dans un van (blindé), de couleur sombre, une heure avant l'événement. À l'intérieur de l'engin, des vêtements pour se déguiser en membres d'un gang et des battes de base-ball. Comme le véhicule passe à proximité du point de départ (un pâté de HLM au sud de Lake Park), les PJ peuvent entendre la clameur de la foule considérable amassée pour assister au spectacle. Celle-ci ne suivra pas le télévangéliste. La nuit vient de tomber, ce serait trop dangereux. Joshua a d'ailleurs volontairement choisi de partir à 21 h pour éviter d'être suivi. Mais des AV des médias retransmettront les faits et gestes du pèlerin depuis le ciel.

Le van s'arrête dans un quartier encore vivable de la Zone de combat. Les PJ n'ont plus qu'à attendre l'arrivée de Joshua et à le passer à tabac (en lui laissant « quelques bleus au visage, mais rien de grave », leur a froidement ordonné Charlie). Une fois le travail fait, les PJ n'ont plus qu'à revenir au van. Charlie doit les raccompagner chez eux et les payer.

Faites en sorte que tout se passe à merveille. Saupoudrez la situation d'humour et d'une ambiance de fin de scénario. Alors, quand ils sont bien en confiance et qu'ils reviennent vers le van, les choses peuvent commencer à se gâter...

Trahis !

D'abord, ce sont les habitants des lieux et, pourquoi pas, un boostergang local qui interviennent pour porter secours au saint homme dont les médias ont tant vanté les mérites. S'ils ne prennent pas la fuite, les PJ risquent vraiment de se faire lyncher. S'ils rejoignent le van, Charlie les accueille de plusieurs rafales de fusil automatique, avec la ferme intention de les tuer. Elle ne pourra toutefois pas s'attarder sur leur cas, car elle doit récupérer Joshua qui fait le mort sur la chaussée et installer le cadavre de remplacement. Les PJ, quant à eux, ne peuvent pas retourner vers Joshua. La foule en colère qui les poursuit le rend inaccessible. Seule solution, fuir dans une direction quelconque en espérant pouvoir semer leurs innombrables poursuivants, les AV des médias et, bientôt, ceux de la police qui vient les arrêter.

Il y a peu de chances que les PJ parviennent à échapper à tout ce monde. Si c'est le cas, ils ne supporteront pas longtemps une vie de bêtes traquées par la police et les chasseurs de primes de tout le pays. Par ailleurs, s'ils se contentent de se cacher pendant plus d'une semaine, ils perdront toute chance de prouver leur innocence (cinq jours suffiront à Joshua et Charlie pour brouiller les pistes et disparaître dans la nature). Il vaut donc mieux pour eux qu'ils soient rattrapés par la police ou par une foule qui les malmènera copieusement avant de les remettre aux forces de l'ordre. Libre à vous de détailler ou non la scène de poursuite à l'aide de l'un des plans en kit de la Zone de combat fournis p. 165 à 167 du supplément *Night City*.

Au moins, les PJ pourront se vanter d'avoir uni tout le monde contre eux, des habitants de la Zone aux forces de police. Un exploit qui ne se renouvellera pas de sitôt!

> ### Les vraies intentions de Tanya et Dolorès
>
> *Associées par la force des choses, elles aussi manipulent les PJ. Si elles avaient seulement voulu retrouver Joshua vivant, elles se seraient adressées à des spécialistes de ce genre d'opération. En réalité, leur objectif est de mettre la main sur l'argent de l'assurance.*
>
> *Cela implique l'élimination définitive du télévangéliste, après récupération de la somme détournée.*
>
> *Si elles y parvenaient, il va sans dire qu'elles feraient disparaître le corps et confirmer la version actuelle du meurtre de Joshua, qui incrimine les PJ. Elles ont fait appel à ces derniers parce qu'elles savent qu'ils feront tout pour retrouver le fugitif et parce que leur crédibilité est nulle.*
>
> *Détail pratique : pour pouvoir suivre les PJ à la trace, les deux femmes ont fait placer des mouchards dans les affaires qui leur ont été confisquées lors de leur arrestation, et qui leur sont rendues à leur sortie de prison. Un jet d'Intelligence+Perception, difficulté 20, est nécessaire pour les repérer.*

Une lueur dans la nuit

À ce stade de l'aventure, le moral des PJ doit être au plus bas. Immédiatement après leur arrestation, ils sont transférés dans les prisons du commissariat central. Le lendemain matin, le gratin de Night City assiste à la cérémonie d'incinération du nouveau martyr. Si vous estimez nécessaire de maltraiter encore un peu les PJ, des policiers au sens de l'humour douteux les enferment dans une cellule en compagnie d'intégristes religieux. Vous pouvez aussi faire défiler avocats incompétents et juges partiaux, qui leur promettent des années de braindance. La caution à payer est exorbitante (plus que les PJ ne pourront jamais gagner). Ajoutez à cela que leur vie peu vertueuse est passée au crible en direct sur Network 54 et que toute l'Amérique (et plus) connaît leur visage. Bref, l'avenir s'annonce noir quand, deux jours plus tard, Tanya Robertson-Hill et Dolorès Hatch débarquent ensemble au commissariat central, et demandent à rencontrer les PJ. Après s'être présentées (épouse Hill et maîtresse Hill), les deux femmes annoncent aux PJ qu'elles ont un

marché à leur proposer. «Retrouvez ce salopard de Joshua qui n'est pas mort du tout et qui se barre avec le pognon de l'assurance! Ramenez-le nous! En échange, on paye votre caution! Vous avez 48 h! Et n'essayez pas de vous faire la malle, la planète entière a vu vos tronches!»

Si les PJ interrogent leurs employeuses, Dolorès avoue avoir reconnu leurs visages sur Network 54, après les avoir croisés à Colonial Studios. Elle a alors décidé de contacter Tanya pour lui faire part de son étrange découverte. Les deux femmes se sont alliées quand l'énorme prime d'assurance (10 millions d'Eb) qui devait être versée à Mme Hill en cas de décès de son mari a été détournée via le Net par un petit malin qui connaissait les codes d'accès au compte des Hill. C'est le seul indice dont les deux femmes disposent. Pour plus d'informations, il faudra faire des recherches sur le terrain.

Si les PJ tentent de négocier une quelconque rémunération, les deux femmes se révèlent intraitables: «C'est ça ou la braindance! On a pensé à vous parce qu'on vous sait motivés, mais on peut s'adresser ailleurs si vous faites les difficiles!» Si les PJ acceptent le marché sans discuter, ils sont libérés dans l'heure et peuvent entamer leurs investigations. Ils leur faudra toutefois se faire discrets, parce qu'ils sont devenus célèbres! Mais ne soyez pas trop dur, jouez plutôt sur l'aspect humoristique de la situation. («Hé, j'te connais toi! J't'ai vu à la télé. J'me rappelle plus dans quelle émission, mais ça va m'revenir.»)

L'investigation

Les indices dont disposent les PJ au sortir du commissariat central sont minces. En se tournant vers leurs propres réseaux d'indics, les PJ peuvent glaner les éléments suivants:

- Le bruit court qu'un corpo du nom de Paradise Assurance serait prête à offrir une récompense substantielle à quiconque apporterait la preuve que Joshua est vivant.
- Un netrunner et un charcudoc ont été tués, il y a quelques jours. Libre à vous de créer des fausses pistes et de choisir dans quel ordre vous allez livrer les informations des paragraphes suivants. Il se peut que les PJ ne parviennent ni à remonter jusqu'à Youpla, ni à tuer Charlie lors de la bagarre chez Zorin, et que leurs recherches s'orientent vers une impasse. Dans ce cas, Youpla les contactera.

Paradise Assurance Inc.

Cette compagnie spécialisée dans les assurances-vie a perdu 10 millions d'Eb dans l'affaire. Le contrat prévoyait le versement de la prime 24 h après le décès de Joshua. Comme le lieu où il a été «tué» n'était pas classé comme suffisamment dangereux pour justifier un dégagement de responsabilité, l'assureur a été obligé de payer. Mais il doute du décès du télévangéliste. Ses enquêteurs officiels n'ont vu du corps de la victime que des cendres, tant l'incinération a été précipitée.

Devant l'impossibilité de mettre ouvertement en doute l'intégrité de son célèbre client, la compagnie a résolu d'engager une bande de chasseurs de primes. Ces individus ont pour mission de démasquer l'éventuel escroc et de le livrer à la Paradise Assurance Inc., mort ou vif.

Évidemment, ces gaillards sales et grossiers n'apprécient pas que les PJ leur fassent concurrence, et cherchent bêtement à leur mettre des bâtons dans les roues. S'ils parviennent à les interroger, les PJ apprendront que la Paradise Assurance Inc. offre une récompense substantielle à quiconque prouvera l'escroquerie de Joshua.

Rendez ce groupe de rivaux aussi détestable et répugnant que possible. N'hésitez pas à vous en servir pour faire monter la pression sur les PJ dans les moments critiques.

Frontière

Un netrunner connu sous le nom de Frontière a été retrouvé mort chez lui la nuit dernière. Il se serait pendu. On le savait alcoolique et paumé. Les PJ l'avaient peut-être déjà croisé sans y prêter attention. Il n'avait ni amis ni boulot et passait son temps dans les bars, à mendier à boire. Chose surprenante, il y a moins d'une semaine, il avait réglé une partie de ses dettes et semblait refaire surface. Depuis, plus personne ne l'avait revu, jusqu'à ce que sa concierge découvre son cadavre.

Si les PJ enquêtent sur le passé de Frontière, ils apprendront qu'il avait fait trois ans de prison pour avoir tenté de détourner des transferts de fond entre Arasaka et une de ses banques. La peine aurait dû être plus forte, mais Frontière avait été un netrunner de guerre d'Arasaka. Il touchait, pour subsister, une pension de la célèbre corpo.

Si les PJ se rendent chez lui, dans la marina est, ils trouvent un studio crasseux et sens dessus dessous. Et pour cause, il vient d'être cambriolé! Les scellés de la police sont brisés et l'équipement informatique dont s'est servi Frontière pour détourner l'argent de l'assurance a été dérobé. Mais ce qui intéresse les PJ est caché derrière le lit: une holophoto jaunie par le temps sur laquelle pose un commando d'élite d'Arasaka. Au milieu des hommes, aux côtés de Frontière, une femme: Charlie. Au verso, un numéro de téléphone cellulaire, celui de Zorin Bethler, un autre membre du commando (les autres sont morts ou à des centaines de kilomètres de Night City).

À ce niveau de leur enquête, il serait intéressant de confronter les PJ aux chasseurs de primes de la Paradise Assurance.

Ces derniers, qui croient avoir affaire à des concurrents, tentent de retarder autant que possible la progression de l'enquête des personnages. Tous les moyens pour parvenir à leurs fins sont bons, excepté le meurtre bien sûr.

Zorin Bethler

Les PJ peuvent aussi apprendre qu'un charcudoc du nom de Zorin Bethler a été retrouvé mort dans son hôpital clandestin de Northside, une heure à peine après qu'ils aient été libérés. Les rumeurs parlent d'un meurtre d'une grande violence. Elles n'ont pas tort. Zorin a été éventré à grands coups de scalpel. Cela ressemble fort à un crime des Équarisseurs, bien que ceux-ci affirment le contraire. Ils n'avaient aucune raison d'agir ainsi envers un de leurs charcudocs préférés, mais les Équarisseurs sont connus pour leurs crises de cyberpsychose. En poussant leurs investigations, les PJ découvriront que Zorin venait de toucher une importante somme d'argent. Ils apprendront, de plus, que le charcudoc avait acheté à un prix très élevé le cadavre d'un clochard, qui semble s'être volatilisé. Depuis quelques jours, il se consacrait tout entier à un client discret, qui n'était certainement pas du quartier.

En s'introduisant illégalement dans son appartement (à l'étage au-dessus de son hôpital), les PJ trouvent la même holophoto du commando d'élite d'Arasaka que chez Frontière. Celle-ci, toutefois, est parfaitement conservée, encadrée et accrochée au mur des toilettes. Au dos de l'holophoto se trouvent les coordonnées de Frontière.

Pendant leur visite chez Zorin, les PJ entendent du bruit provenant du rez-de-chaussée. C'est Charlie. Elle est venue récupérer le dossier (un CD) de l'intervention chirurgicale de Zorin visant à modifier l'apparence de Joshua. À moins que les PJ ne fuient, voilà l'occasion d'une stressante scène de combat dans le noir. Charlie a coupé l'électricité et se sert de son cyberœil à vision infrarouge, de sa discrétion et des scalpels-laser de Zorin pour attaquer les PJ (dommages 2d6). Imaginez l'hôpital clandestin du charcudoc comme un dédale de pièces où se succèdent odeurs de mort et d'éther. Si elle sent que les choses tournent mal pour elle, Charlie s'enfuit par une porte dérobée. Elle n'abandonne ce qu'elle était venue récupérer que si elle y est forcée. Le CD contient des radiographies et des photographies de Joshua. Un modèle créé par ordinateur représente le nouveau visage du télévangéliste. Même si les PJ neutralisent Charlie, ils ne parviennent pas à la faire parler (pas même sous la torture). Toutefois, ils trouvent sur elle un (faux) passeport au nom de Sherilyn Hartwood, épouse d'un certain John D. Hartwood. Il ne leur reste plus qu'à intercepter Joshua qui s'apprête, sous sa nouvelle identité, à prendre un avion pour le Maroc. Direction l'aéroport de Night City!

Charlie

Charlie faisait partie d'une unité d'élite d'Arasaka. Si les PJ ont des informateurs bien placés, ils apprendront qu'officieusement, elle était spécialisée dans les assassinats maquillés en accidents. Elle a quitté Arasaka il y a trois ans pour devenir garde du corps de deux corporates importants, puis d'une star de cinéma et, dernièrement, du télévangéliste Joshua. Enfin, les PJ apprennent qu'elle a été aperçue en compagnie d'un fixer du nom de Youpla Jack dans un bar de Northside, il y a cinq jours. Youpla, qui a la réputation d'être un bon faussaire, est introuvable. Il n'est pas rentré chez lui la nuit dernière. Si les PJ se rendent à son studio miteux, dans un immeuble qui sert de QG à un petit boostergang agressif de Northside, ils ne trouvent que des problèmes, et peut-être une petite bagarre. Mais en repartant, ils se sentent suivis (sur un

jet réussi d'Intelligence + Perception, difficulté 15). Youpla finit par se montrer. Il a reconnu les PJ et a compris qu'ils étaient dans le même bain que lui.

Les révélations de Youpla

Le fixer se confie aux PJ autour d'un verre, dans un bar de Northside. « J'avais été chargé par Charlie de lui fournir de fausses pièces d'identité pour elle et Joshua. Une super affaire, bien payée. Et v'là qu'au moment de lui remettre les documents, elle me saute dessus et essaye de m'buter ! Alors moi j'me débats et j'me barre ! »

Youpla ne sait pas très bien par quel miracle il a échappé à la tueuse surentraînée. Les PJ presseront certainement le faussaire de leur révéler la nouvelle identité de Joshua et de Charlie (si elle est encore en vie). Youpla essaie de leur soutirer de l'argent contre cette information. Aux PJ d'accepter ou de le brusquer. Dans ce cas, Youpla se met à table immédiatement. Il n'est pas d'un naturel courageux ! Il sait que Joshua et Charlie, alias « John et Sherilyn Hartwood », comptent quitter la ville dans les 24 h.

Il ne s'écoulera pas longtemps avant que les PJ apprennent que les Hartwood ont réservé des billets pour le Maroc. L'avion qui les emmène doit partir dans l'heure. C'est le moment de courir vers l'aéroport !

Les PNJ

Pour Cyberpunk

▶ Charlie (solo)

Le garde du corps de Joshua est une grande brune d'une trentaine d'années. Seule sa froideur trahit une cyberpsychose. Elle est rongée par le besoin de tuer. Elle est toujours vêtue d'une élégante combinaison sombre.

INT 7	TECH 4	REF 10	SF 8
CH 6	BT 9	MV 7	EMP 4
CON 9			

Cybernétique : Neuromat, connexions superarmes, prises interfaces, cyberœil avec infrarouge, treillissage muscles et os.

Talents : Sens du combat, Escrime, Esquive, Pistolet et Discrétion à +7, Fusil et Lutte à +5, les autres compétences de solo et de fixer à +3.

Équipement : Gilet pare-balles moyen (PA 18), pistolet lourd (dommages 3d6), Fusil d'assaut lourd FN-FAL (Dommages 6d6+2).

Phrase typique : Néant. Ce sont les silences lourds de sens de Charlie qui la caractérisent, pas ses paroles.

▶ Joshua Derek Hill, télévangéliste

Brun aux yeux bleus, grand sourire aux dents blanches, Joshua est un personnage rayonnant et charismatique. Il porte la plupart du temps des costumes voyants (pour ne pas dire ridicules).

INT 10	TECH 3	REF 5	SF 8
CH 3	BT 10	MV 5	EMP 8
CON 6			

Cybernétique : Néant.

Talents : Prêche, Look, Perception humaine et Social à +6, le reste à +3.

Équipement : Bible, pistolet léger (dommages 2d6+2), téléphone cellulaire et le dernier exemplaire de *Playboy*.

Phrase typique : « Touchez l'écran et vous serez guéris ! »

▶ Les chasseurs de primes (solos)

Il y en a autant que de PJ. Ils sont sales, bêtes et méchants.

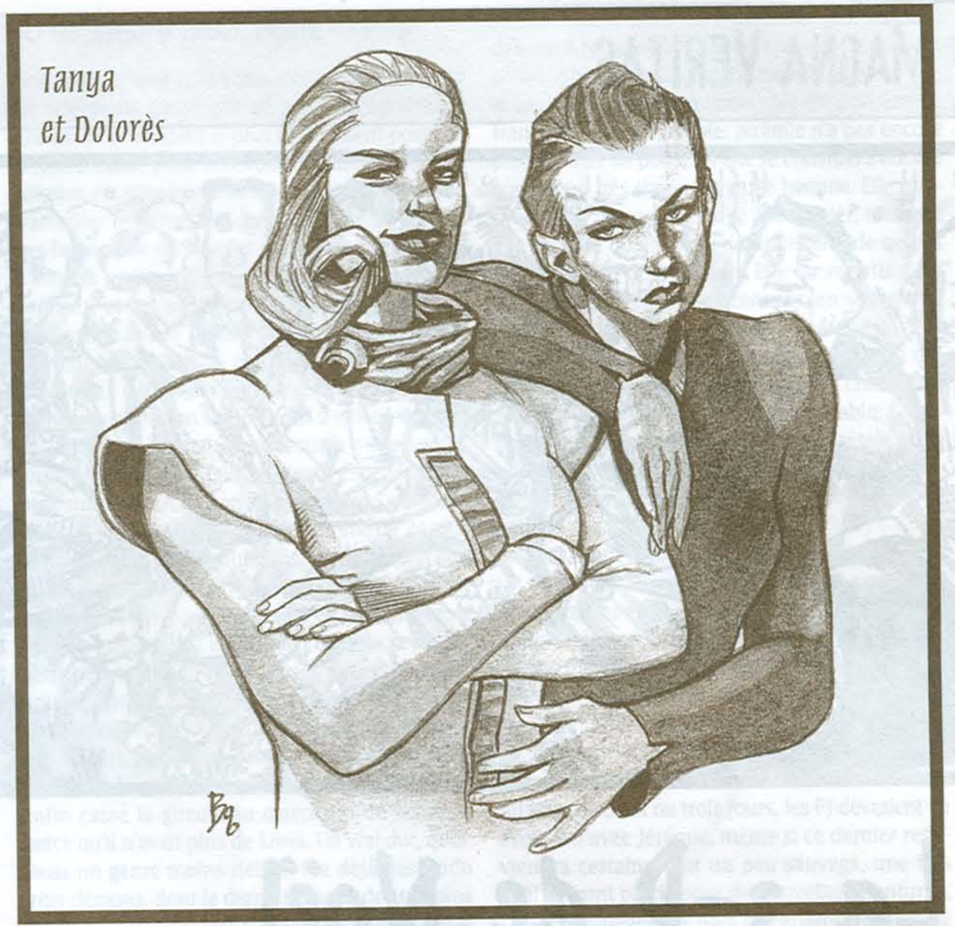
INT 5	TECH 3	REF 7	SF 4
CH 4	BT 4	MV 6	EMP 5
CON 8			

Cybernétique : 4 gadgets chacun, selon la force des PJ.

Talents : Toutes les compétences de solo à +4.

Équipement : Des armes et de la crasse.

Phrase typique : « C'est nous qu'on était les premiers ! »



Carnage à l'aéroport

Reste à savoir maintenant qui mettra en premier la main sur Joshua : les PJ ? Tanya et Dolorès ? Les chasseurs de primes de la Paradise Assurance ? Joshua a certes changé de visage, mais il demeure très repérable. En effet, il porte encore les stigmates de son intervention de chirurgie faciale. L'attention des PJ sera donc fatalement attirée par un individu au visage bandé. Si les PJ n'ont pas précédemment neutralisé Charlie, celle-ci, pour une fois en tenue féminine, accompagne Joshua. À partir de ce moment, tout peut arriver.

— La présence, jusque-là discrète, des PJ peut être trahie par des touristes ou des journalistes ayant reconnu les meurtriers présumés du télévangéliste.

— Une course-poursuite se déclenche à travers l'aéroport.

— Les échanges de coups de feu entre les différents candidats à l'arrestation de Joshua déclenchent une sympathique panique, suivie de l'intervention de la sécurité, qui cherche à arrêter tout le monde, avec l'idée de faire le tri plus tard.

— Charlie fait tout pour empêcher que l'on approche Joshua : elle tire dans la foule pour provoquer une confusion générale, tente de tuer leurs poursuivants... Elle est prête à mourir pour son bien-aimé.

Épilogue

Une fois la bataille terminée, les PJ doivent encore se sortir du gros pétrin juridico-médiatique où ils se débattent. Si ce n'était pas déjà fait, Tanya et Dolorès révèlent leurs vraies intentions, et leur posent de grosses difficultés. Mais les deux femmes n'arriveront pas à leurs fins (sauf si vous comptez animer une campagne ayant pour thème la braindance). Si les PJ sont parvenus à doubler les chasseurs de primes, ils pourront remettre Joshua, mort ou vif, à la Paradise Assurance. Celle-ci les rétribue largement (jusqu'à 3000 Eb chacun).

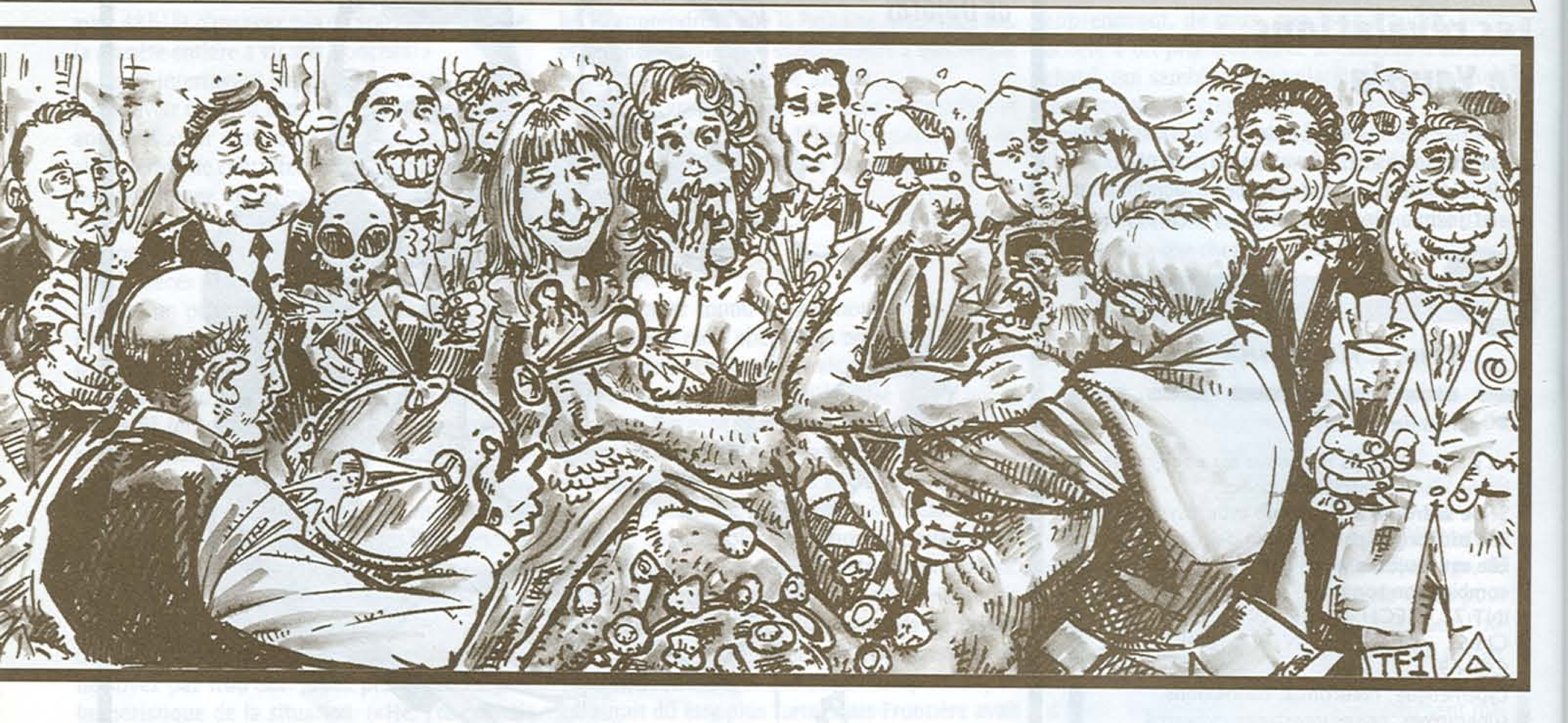
La révélation de l'escroquerie provoque un véritable tollé... pendant trois jours. Si les PJ se débrouillent bien, ils pourront être officiellement réhabilités et gagner de l'argent en vendant quelques interviews. Mais très vite, un nouveau scandale achève de faire oublier l'affaire du télévangéliste.

Mehdi Sahmi

Illustration : Bernard Bittler



MAGNA VERITAS



La 3-D de Noël

Scénario pour rire écrit pour le jeu ci-dessus, mais qui peut être utilisé pour son équivalent d'en dessous, si vous voyez ce que je veux dire. Quand je dis « pour rire », disons que le style est plus libre et l'intrigue un peu plus secouée que d'habitude. Pour le reste, c'est du INS/MV pur et dur. Combien de persos ? Quel niveau d'expérience ? Quelle cuisson ? Je ne sais pas, c'est vous qui voyez.

Prégénérique

7 décembre 1996. Le Grand Palais reçoit, ce soir, les VIP les plus prestigieux de la ville, pour le gala mondial au profit des victimes de la fièvre aphteuse. Les PJ ont été dépêchés sur place par les hautes autorités de Notre-Dame. Même s'ils ne sont pas dans le look général de la soirée (costume et cravate) il pourront facilement se mêler aux quelques dizaines de pique-assiettes qui rôdent dans ce genre d'endroits. Toutefois, pour entrer, il faut montrer patte blanche, et plus précisément une invitation. Son absence implique le renvoi manu militari du contrevenant (à grands coups de videurs dans la tête). À défaut, il est possible d'en voler une, ou d'utiliser un pouvoir. Rester à la porte n'est pas grave, et n'empêchera pas un personnage de jouer le reste du scénario, mais le pauvre ne pourra pas bénéficier de ce superbe prégénérique.

Après quelques heures de mondanités, entre deux plats de petits fours et la rencontre avec les individus les plus en vue de Paris (Ophélie Winter, Delarue, Maïté, Morandini, et autres grands penseurs), un événement intéressant vient briser la monotonie de ce début d'aventure. Mais auparavant, vous pouvez profiter du temps mort pour que les personnages fassent connaissance, ou pour qu'ils approchent de près certaines personnalités du petit écran (cela pourra leur servir par la suite).

23 heures 30. Un homme déboule en hurlant des escaliers qui mènent au premier étage. Il est entièrement nu, si l'on fait exception d'une chaussette verte qui recouvre avec pudeur son appareil génital. En dehors de ça, il porte de grosses lunettes aux verres fumés et aux montures épaisses. Il prend à bras-le-corps le premier invité venu et commence à l'étrangler en poussant de petits cris aigus. Les personnages devraient intervenir, car il est évident que quelque chose ne va pas. Étrangler des invités, OK, mais pas lorsqu'on est nu avec une chaussette sur le sexe ! Il serait tout de même de bon ton que les PJ ne tuent par le pauvre bougre, et surtout pas à grands coups d'éclairs ou autres pouvoirs voyants. Le ceinturer en ayant une force suffisante le calme un peu. L'assommer est encore plus simple. Lui enlever ses lunettes résoudrait tous les problèmes mais ça, les PJ ne peuvent pas s'en douter.

Pour ceinturer le nudiste fou, il suffit de réussir un jet de Force en ayant un résultat des unités plus important que lui. Il possède une Force de 4 (surnaturelle) et s'accorde 3 colonnes de malus. Pour l'assommer, si l'on ne possède pas le pouvoir du même nom, il suffit d'un jet de Corps à corps difficile, suivi d'un jet de Force facile. Il s'endort alors pour quelques minutes, assez pour le rhabiller et l'évacuer dans un coin tranquille. Dans tous les cas, si on le touche en corps à corps, il y a une chance sur six pour que ses lunettes tombent (tiens, par exemple, jetez un dé, et sur un 6, les lunettes tombent. Ou alors elles tombent sur un 1. En fait c'est comme vous voulez, sur un 4 ça serait très bien aussi et on se quitterait bons amis). Privé de lunettes, l'homme reprend tout de suite son attitude normale, celle d'un serveur très propre sur lui. Enfin, avec une chaussette très propre sur lui.

Si un personnage précise qu'il regarde les lunettes, il s'aperçoit que ce sont les célèbres lunettes 3-D que TF1 a mis en vente pour les fêtes de fin d'année. Ça vous la coupe, hein? Non? Dans le doute, mettez une chaussette dessus...
Quoi qu'il se passe durant l'altercation, les PJ ne doivent pas être amenés à penser que cet individu est autre chose qu'un bon taré comme on n'en fait plus guère. Sa Force de 4 ne doit pas servir d'indice. Gardez-la secrète si possible, ou prétendez que certains humains très spéciaux (boxeurs, gangstas sous PCP, enfant à qui on vient de voler ses Chocapics) bénéficient de bonus dans certains cas précis. Et justement, c'est un cas précis. Même si elles ont des soupçons, les autorités angéliques n'ont aucun intérêt à inciter les personnages à enquêter sur ce type. S'ils le font tout de même, en bons anges zélés qu'ils sont, ils ne trouveront pas grand-chose.

L'homme à la chaussette

Si les personnages décident de faire des heures supplémentaires et d'en apprendre un peu plus sur l'homme à la chaussette, ils n'auront pas de mal à se rendre chez lui, dans un petit studio des Buttes-Chaumont. Il s'appelle Max Dubois et travaille pour le traiteur qui s'occupait du buffet de la soirée. Il est célibataire et n'a qu'un seul ami : Arthur, son géranium.
Ses principaux passe-temps sont la pétanque, la lecture de *Télé 7 Jeux* et les puzzles (en 3-D aussi, mais cela n'a rien à voir). Il a déjà construit l'Empire State Building et la Tour Eiffel. Pour Noël, il prévoit de faire la Maison Blanche, et après... laissez tomber, ce n'est pas important.
À part ça, son appartement ne contient rien de bien étrange, sauf peut-être une collection complète de personnages en latex à l'effigie des Barbapapas (c'est un fan de première heure de ce dessin animé, dont le générique est encore sur toutes les lèvres). Même si les PJ se méfient (s'ils viennent chez lui après avoir appris l'existence du parc d'attractions dont il sera question d'ici quelques paragraphes), ils ne pourront pas aller bien loin. Ses collègues le trouvaient un peu bizarre depuis une semaine, et l'un d'entre eux sait qu'il s'est rendu hors de Paris, il y a une quinzaine de jours, mais rien de plus.
Bien entendu, le pauvre Max est un cobaye attiré au parc par le démon Luis Carlos (dont nous parlerons longuement plus loin, patience!). Il n'a pas bien supporté les effets des vidéos 3-D... Mais ça, les PJ ne peuvent que le supposer. Fin de la (pas tout à fait) fausse piste!

Petite enquête pour noyer le poisson

Franchement, si quelques minutes après ce prégénérique, les personnages étaient attaqués par une dizaine de foldingues dotés de lunettes 3-D, ça ferait tout de suite mauvais genre... Alors, pour que tout ce passe en douceur, voici un petit scénario qui n'a rien à voir avec la choucroute, et qui devrait permettre de mettre un peu d'ambiance.

10 décembre 1996, Notre-Dame

Les personnages sont contactés grâce à un coup de téléphone passé par un ange au service de Didier. Ils se rendent le plus rapidement possible à Notre-Dame pour recevoir leur affectation. La mission est simple, puisqu'il s'agit uniquement de surveiller les agissements d'un ange de Michel qui fait un peu trop parler de lui en ce moment. Il a brisé la règle concernant la discrétion à maintes reprises, et ses supérieurs aimeraient beaucoup qu'il arrête là ses petits raids dans le camp des démons. Aux PJ de le convaincre de mettre un peau d'eau dans son vin, avec calme et discernement si possible (en fait, ça, c'est à eux de voir. On va déjà vous présenter le bestiau, vous verrez ensuite comment il faut le prendre...). Ils disposent simplement de son nom et de son adresse.
Jérémie est un sémillant jeune homme de 24 ans, et un ange nommé Brutus s'est incarné dans son corps il y a deux ans. Il est grand (près de deux mètres) et ses muscles saillants en font une vraie bête de combat, au moins au corps à corps. Un petit peu laissé de côté par les autorités angéliques, Brutus s'est vite ennuyé dans son rôle d'ingénieur en informatique. Il a d'abord quitté son boulot, puis plaqué sa petite amie, puis pissé contre la porte de la loge de la concierge, et enfin cassé la gueule au marchand de légumes parce qu'il n'avait plus de kiwis. Un vrai dur, quoi. Dans un genre moins débile, il a déjà descendu trois démons, dont le dernier devant des témoins humains. Reste à savoir si les personnages vont le considérer comme un allié ou comme un ennemi.

Un peu plus tard, rue Saint-Denis

C'est dans cette rue chaude de Paris que loge Jérémie. Depuis quelques semaines, il squatte le petit studio d'une jeune dactylo, qui paie le loyer et fait la cuisine. Il n'est cependant pas si macho que cela, puisqu'il passe la presque totalité de ses journées à nettoyer l'endroit. Il sort environ deux soirs par semaine pour casser du démon, même si ses victimes ne sont pas toujours aussi démoniaques qu'elles le devraient. Lorsqu'il se bat, et lorsqu'il tue, c'est toujours dans le respect de la personne humaine. Un ange intégriste risque de trouver sa quête solitaire fort respectable. Il est pourtant assez déviant pour être surveillé.
Il n'existe aucune façon aisée de l'espionner et de lui faire passer son goût pour le sang démoniaque frais. Cette partie de l'aventure devra donc être surtout une question d'ambiance et devrait permettre aux personnages d'oublier un peu le prégénérique (c'est le but). Pour bien maîtriser cette partie, vous devez tout de même faire attention à quelques éléments importants de la vie de Jérémie :

- Julie Questin est sa petite amie depuis peu. Elle l'a rencontré en sortant d'une boîte, alors qu'elle allait être maltraitée par trois pauvres types. Quelques dents en moins plus tard, Julie a remercié son sauveur en l'invitant chez elle, après qu'il lui ait expliqué son statut de SDF. Intégriste dans son genre, Jérémie n'a toujours pas couché avec elle, puisqu'il ne conçoit l'acte de chair qu'après le mariage. Elle part à 8 heures le matin et revient vers 19 heures. Si l'on parvient à l'interroger ou à lui faire assez peur, elle avoue que Jérémie passe deux ou trois nuits par semaine dehors. Il revient au matin complètement crevé et souvent blessé (mais jamais rien de grave).
- La concierge de son immeuble est acariâtre et franchement désagréable. Jérémie n'a pas encore pissé contre sa porte, et elle le considère encore comme un très charmant jeune homme. Elle n'apprécie pas qu'on l'interroge à son sujet, même si elle raconte quelques bêtises, histoire de ne pas paraître trop désagréable. Elle va ensuite tout rapporter à Jérémie, en prenant bien soin de lui décrire les PJ.
- Les sorties de notre ange ne sont pas très originales : chasse aux fafs aux Halles et chasse aux zoulous dans le XIXᵉ, histoire de rétablir l'équilibre. C'est dans ces occasions que Jérémie est le plus facile à rencontrer, pour ne pas dire à bastonner... non, finalement, pas à bastonner, vu sa taille et ses capacités.

En fait, le but recherché est facile à atteindre, si les PJ jouent franc jeu et n'essaient pas de se comporter comme des mesquins. S'ils sont vraiment lâches et pas assez subtils, ils risquent quand même de se le prendre sur le coin de la figure, histoire de leur apprendre à vivre. Veillez tout de même à ce qu'il ne tue pas tout le groupe, ça les priverait de la suite qui n'est pas mal non plus.
Au bout de deux ou trois jours, les PJ devraient en avoir fini avec Jérémie, même si ce dernier reviendra certainement un peu sauvage, une fois qu'ils seront partis pour de nouvelles aventures. Les personnages les plus intégristes pourront y aller de leur rapport. Ce serait même souhaitable, quelque part...

La nuit des Miss vivantes

13 décembre 1996, 22 heures et des bananes... TF1 vient de présenter sa première séquence en relief de cette fin d'année 1996. Tout le monde attendait Miss France en relief (si si, ne faites pas les innocents, on vous a vu faire la queue dans les tabacs pour acquérir ces petites merveilles technologiques), et on eu droit à un charmant balai de rose et de bleu. Nunuche à souhait et, contre toute attente, sans un atome de cul. Ce n'est pas grave, on repassera. On estime que plus de 100 000 personnes ont acheté les lunettes et seront rivées devant leur écran à chaque apparition du sigle 3-D.
100 000 gusses, 100 000 cons, 100 000 âmes, même de spectateurs de TF1, ça serait tout de même sympa à contrôler. Faudrait pas qu'un démon y ait pensé, ça ferait désordre. Il faudrait surtout qu'avant que tout ce beau monde se mette des chaussettes sur son petit matos, il y ait un groupe d'anges assez courageux pour réparer tout ça. Allez, comme vous êtes des amis, c'est vous qui vous y collez!

Le retour des chaussettes

15 décembre 1996, Notre-Dame de Paris. Nouvel appel d'un ange de la communication, nouvelle arrivée en trombe à Notre-Dame. Mais cette fois-ci, on va éviter de leur faire jouer les nourrices pour anges de Michel névrosés, ça va vraiment commencer à chauffer.

Sous-sol de Notre-Dame, dernier bureau après les toilettes. Murs sales, légèrement jaunis. Plancher en béton qui fait résonner les pas. Petit bureau d'écolier en bois. Quelques graffitis, peu de poussière. Juste un homme assis derrière le bureau, sur lequel est posé une mallette ouverte. Seul l'homme en noir (oui, il est en costume noir) peut voir ce qu'il contient. Il attend en silence que tout le monde soit assis sur les chaises fragiles (prévoyez-en une de moins qu'il y a de PJ, histoire de mettre un peu d'ambiance). De ses mains gantées, il sort de sa mallette un curieux morceau de carton marqué de magnifiques étoiles de Noël vertes et dorées. Il déplie l'objet, une superbe paire de lunettes 3-D, qu'il se pose sur le nez. Il esquisse un sourire mais ne pipe mot. Il attend que l'ambiance se soit encore un peu alourdie et demande : « Vous avez voté pour qui, finalement ? »

Il accompagne cette phrase d'une sorte de rictus, et poursuit sans attendre leur réaction. Tout ange qui trouverait amusant de répondre est proprement remis à sa place par une réponse acerbe de l'homme en noir, du genre : « Non ? Pas possible ? Vous êtes sur que cela fait partie de vos attributions ? » Les quelques mots qu'il prononce ensuite ne prêtent pas du tout à rire. « Pour une fois, nous sommes obligés de le reconnaître, les forces démoniaques ont marqué un point important. Les démons ont piégé deux objets technologiques de pointe, d'une part les lunettes 3-D de TF1 et d'autre part, toutes les émissions en 3-D de la chaîne. Les êtres humains qui auront regardé toutes les séquences jusqu'au réveillon de Noël deviendront fous à la fin de la messe de minuit (en 3-D elle aussi). Il s'est vendu 300 000 paires de lunettes, mais il est probable qu'à peine 100 000 humains seront affectés par cette opération démoniaque. Nous ne pouvons pas nous permettre de perdre 100 000 humains. D'ailleurs, il serait trop difficile de les faire disparaître sans que cela ne semble un tant soit peu louche. Nous sommes le 15 décembre, il vous reste moins de 9 jours. Écraser à coups de pied 300 000 paires de lunettes est trop compliqué. Vous devrez donc frapper à la source : l'émetteur qui diffuse les émissions. Bonne chasse et que Dieu vous garde. »

Au cas où vous en doutiez, l'homme en noir n'est autre que Dominique lui-même. Il ne répond à aucune question, et se montre même légèrement désagréable si les PJ lui adressent la parole après qu'il ait terminé son speech.

La télévision, plus qu'un métier, une passion !

Comme Dominique l'a indiqué, il est impossible de récupérer toutes les lunettes, d'autant que certains petits malins en ont fabriqué avec un rouleau vide de PQ et deux papiers de bonbons (un à la cerise et un à la menthe). En revanche, c'est TF1 qui centralise toutes les émissions qu'elle produit (et donc toutes les séquences en 3-D). Aux personnages de trouver un moyen de pénétrer dans l'enceinte de cette grande entreprise sans se faire remarquer. L'action commando ou le cambriolage ne sont pas du tout à l'ordre du jour. Restent plusieurs méthodes qui peuvent fonctionner rapidement et simplement :

- Utiliser une personne rencontrée durant la soirée de gala au profit des victimes de la fièvre aphteuse. Cela fonctionnera certainement si la personne choisie est influente dans la place, ou juste si elle sait à qui il faut demander telle ou telle autorisation.
- Entrer comme dans un moulin, déguisé avec un costume adéquat (livreur de pizzas, coursier, commercial au large sourire ou encore technicien en bleu de travail). À ce niveau, ça passe ou ça casse, même s'il est certain que cela fonctionnera mieux si le personnage possède un bagout hors du commun. Cette méthode devrait permettre quelques bons moments de roleplay.
- Utiliser sa couverture. Toute personnalité influente de la société française (ou mondiale) devrait faire l'affaire, même si l'effet obtenu est quelquefois l'inverse de celui qui était recherché. Rentrer dans l'édifice n'est pas trop difficile, mais y passer inaperçu avec la tête de Balladur ou celle de Patrick Sébastien, c'est déjà plus dur.
- Entrer par effraction ou par la violence. Je vous ai déjà dit ce que j'en pensais : beaucoup de mal. Mais les Rambos en herbe peuvent peut-être y parvenir. Quand je dit « y parvenir », je ne veux bien entendu pas parler de mettre à mal les dix vigiles qui gardent l'endroit, ça c'est facile, mais bien de le faire sans que qui que ce soit d'autre s'en rende compte.

Une fois à l'intérieur, il devient rapidement évident que la plupart des animateurs et autres journalistes se moquent bien de la façon dont les émissions sont diffusées. Il faut donc trouver des techniciens qui pourront renseigner les personnages. Soyez intransigeant ! Une fois sur place, toute équipe qui n'est pas dotée de son ange de Jean devra demander des explications aux spécialistes locaux. Rien ne semble clocher, et même un ange de Jean n'y verra que du feu. Tout le matériel est en parfait état et n'a pas été modifié depuis bien longtemps. Il ne reste plus donc qu'à visionner une cassette en 3-D, puisque le mal ne peut venir que de là.

Consternation après le visionnage : aucun élément étrange, pas même un petit « Do It Do It » en message subliminal. C'est d'autant plus grave que la prochaine séquence en 3-D est prévue pour dans quelques heures. Pas moyen de trouver quoi que ce soit. Inutile aussi de détruire la cassette, il en existe des doubles un peu partout.

Une détection du mal ne donne rien dans les locaux de TF1, ni dans les bureaux, ni dans les locaux techniques. Les cassettes incriminées semblent être aussi neutres que peuvent l'être des cassettes vidéo. La seule façon de détecter quoi que ce soit est d'être là lorsque la séquence 3-D est diffusée, ce que les personnages devraient penser à faire... Après tout, ils ne sont pas nés de la dernière pluie !

À l'heure H, minute M, seconde S, la machine se met en branle et diffuse une nouvelle séquence de la terrible 3-D qui rend fou. Tout le monde est à son poste. La diffusion se passe parfaitement bien mais, si l'on détecte le mal à ce moment précis, on perçoit deux choses : une forte présence maléfique dans l'émission diffusée et une force moins puissante, mais tout aussi présente, en la personne de l'un des techniciens, absent lors de la première détection. Celui-ci, se sachant repéré, sourit et sort un flingue de gros calibre. Ah, un truc encore, il prend feu presque immédiatement, détruisant un grande partie de la console sur laquelle il travaillait. La fête peut commencer, avec Tractor le démon comme invité vedette. Chaud devant !

Mais vous allez me dire... Qu'est-ce qui se passe si les personnages n'ont pas le pouvoir Détection du mal ? Ben, ils font pareil, mais avec leur tête. Revenons donc à l'heure H, minute M, seconde S. Tout semble calme et notre gentil démon n'a aucune chance de se faire repérer... Sauf qu'un ange un peu intelligent, et qui veut vraiment comprendre comment cela se passe, peut s'apercevoir que le sympathique démon de Bélial est en train de faire passer son émission plutôt que la cassette vue et revue précédemment. Un simple jet de Volonté moyen fait découvrir le pot aux roses, d'autant que Tractor est dans ses petits souliers (il se doute du rôle que jouent les personnages, même s'il ne connaît par leur nature angélique). Il sue d'ailleurs abondamment.

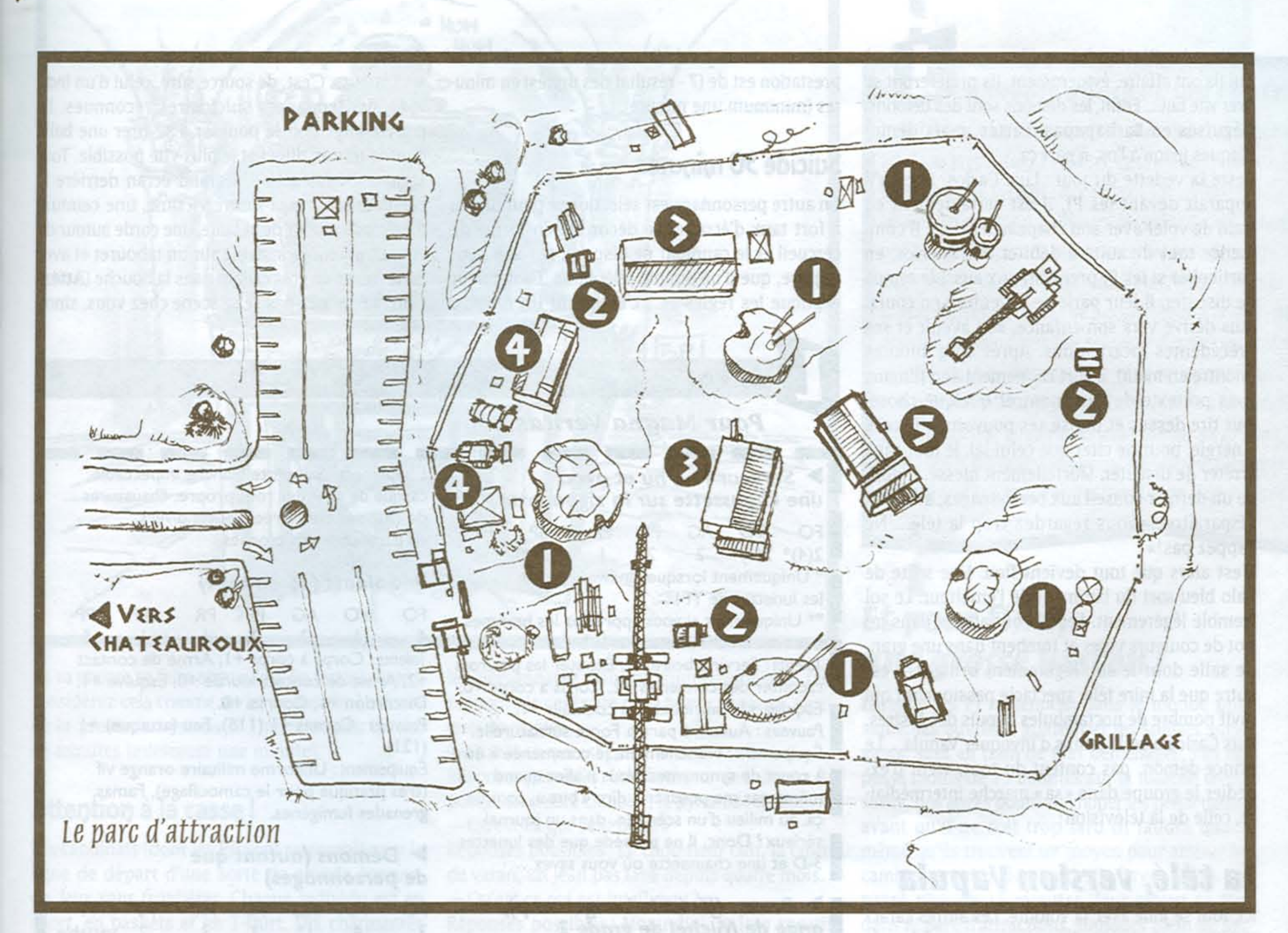
Une fois le combat terminé, le démon ne pourra probablement pas être interrogé (il disparaît au moment de sa mort, comme tous les autres créatures de son genre). La seule façon de continuer l'enquête est d'analyser le fonctionnement des appareils sur lesquels travaillait Tractor. Les personnages peuvent être aidés par des techniciens du cru, s'ils ne se sont pas comporté comme des sagouins pendant le combat (on peut être hostile, mais avec un minimum d'humanité). Après quelques dizaines de minutes de travail, il devient évident que l'émission réellement envoyée sur les ondes n'était pas issue du master, qui est encore en train de tourner, mais transmise par la console de Tractor. Malheureusement pour les personnages, ce n'est qu'un relais, qui ne faisait que recevoir des informations émises par une autre régie télé. L'utilisation d'une seconde console (avec l'aide d'un technicien ou d'un jet d'Électronique) permet de repérer l'émetteur. Il se trouve à quelques centaines de kilomètres de là, dans la banlieue de Châteauroux, haut lieu du tourisme français s'il en est.

La sortie des locaux de TF1, direction Châteauroux, se fera avec les moyens du bord, d'autant que si le combat a été bruyant, il aura attiré nombre de pandores des arrondissements voisins. En fait, Châteauroux n'est pas si moche que ça, lorsque l'on est recherché par tous les keufs de Paname...

Châteauroux

C'est un bel endroit pour mourir, mais en aucun cas pour vivre. L'arrivée des anges ne déclenche aucune animation spéciale, étant donné que les rues sont vides plus de dix-huit heures par jour. En fait, on se croirait à Bhopal après le passage du nuage toxique ou à Tchernobyl dix ans après le drame. S'ils pénètrent dans un commerce pour trouver du monde à qui parler, il y a bien deux ou trois personnes, mais elles sont aussi bavardes que des portes de prison.

Il existe deux moyens de trouver l'endroit d'où est partie l'émission de télé démoniaque. La première consiste à s'être sauvé dans une camionnette relais de TF1. Avec un ange de Jean, un expert en électronique ou un technicien de TF1, une bête triangulation suffit à situer le cœur du problème, une caserne désaffectée, à quelques kilomètres de*



Le parc d'attraction

la ville. La deuxième façon de s'y prendre est d'errer dans les bars et les commerces de la ville en posant à chaque fois la célèbre question: «Vous n'auriez pas vu des individus bizarres dernièrement?» Les trois quarts des gens répondent: «À part vous?» Les autres signalent qu'un camp militaire désaffecté a été récemment racheté par un riche Américain, désireux de créer un parc d'attractions consacré au petit monde des Barbapapas. Tous peuvent indiquer la route en mauvais état qui y mène, mais personne ne veut accompagner les personnages.

La base des forces du mal

Le camp militaire n'est plus que l'ombre de lui-même. Entre les baraquements en ruine et les grands tas de terre, on peut voir quelques formes titanesques et de couleurs vives. Dans la lumière d'une torche électrique ou dans les phares d'une voiture, je vous prie de croire que voir une Barbalala ou un Barbadur de 10 mètres de haut, ça fout les boules... plus qu'un peu, même!

Un pour l'argent, deux pour le show...

Dans toute cette partie du scénario, essayez de décrire ce que voient les personnages d'une façon très sérieuse, avec une ambiance qui rappelle la base des méchants dans James Bond: mecs habillés tous pareils, décors kitschs à souhait, écrans avec des boutons qui clignotent avec ferveur, etc. Sans oublier le chef, Luis Carlos, qui est un démon de Vapula en costume impeccable, adepte des monologues monomaniaques. Faites en sorte qu'il parle longuement aux PJ pendant le combat, et qu'il leur explique ce qu'il comptait faire s'ils n'étaient pas venu mettre les pieds dans le plat.

Le décor en carton-pâte

La base militaire en ruine n'est plus ce qu'elle était, c'est-à-dire l'un des plus beaux fleurons de l'armée française. C'est devenu un parc d'attraction en construction, ce qui n'est pas mieux pour le look, encore moins pour le confort. Le plan vous permettra de vous repérer et d'organiser une belle partie de cache-cache entre les personnages et les occupants du camp. Les mentions (N) et (J) signifient que la description n'est à prendre en compte que la nuit ou le jour (respectivement). Pendant la journée, les ouvriers sont répartis dans tout le parc.

1 - Grands Barbapapas en béton et en construction. Ils sont creux et ne sont normalement pas occupés. Certains font plus de 15 mètres de haut tandis que d'autres, plus allongés, mesurent à peine 5 mètres.

2 - Poste de garde. Il y en a 3 en tout. Chaque tour est garnie de 2 (N) ou 5 (J) gardes. Les postes sont situés sur de petites tourelles de 5 mètres de haut et sont équipés de grands projecteurs, qui ont une portée utile de 30 mètres.

3 - Baraquements des ouvriers. Vides (J) ou contenant les 30 ouvriers (N), selon l'horaire. Ils sont très rudimentaires, et ne peuvent pas être contournés sans attirer l'attention (ils sont entourés de graviers).

4 - Baraquements des gardes. Vides (J) ou contenant 9 gardes (N), selon l'horaire. Ils sont fort luxueux et possèdent même une chapelle dédiée à Vapula en leur centre. On peut y trouver moult jeux vidéos ainsi qu'une énorme collection de jojo's, mais aucun jojo's fluo (ils sont réservés à Luis Carlos).

5 - Appartements de Luis Carlos et émetteur de télévision. En plus du chef du camp et de son matériel, on peut y trouver tout ce que Vapula a créé dernièrement, en commençant par les jojo's fluos, les walkmans étanches à 50 mètres, les sifflets qui imitent le bruit d'une charge d'éléphants, les sachets de cacahuètes salées qui ne s'ouvrent pas sans couteau, les biberons à trois vitesses qui coulent trop vite en vitesse 3 et pas assez vite en vitesse 2, etc.

Le casting qui tue

Le camp abrite trois types de PNJ: les ouvriers, les soldats et les démons (sans compter le grand chef qui n'apparaîtra qu'après quelques minutes d'exploration).

Les ouvriers restent tant qu'ils peuvent distribuer quelques coups de pioche, mais fuient dès que les balles commencent à pleuvoir. Les soldats sont en fait des familiers démoniaques qui ne pensent qu'à maltraiter tous les humains qui leur tombent entre les pattes. Comme ils ne peuvent pas consommer trop d'ouvriers, ils sont très contents de ren- ▷

contrer les PJ. Une fois qu'ils auront compris à qui ils ont affaire, évidemment, ils préféreront se tirer vite fait... Enfin, les démons sont des démons. Déguisés en Barbapapas, certes, mais démoniaques jusqu'à l'os, à part ça...

Reste la vedette du jour: Luis Carlos. Lorsqu'il apparaît devant les PJ, il est certainement en train de voler avec son chapeau à hélice. Il commence tout de suite à débiter des âneries, en particulier si les PJ prennent eux aussi le temps de discuter. Il leur parle de l'aventure en cours, puis dérive vers son enfance, son avenir et ses précédentes incarnations. Après cinq minutes (montre en main), il sort calmement son flingue, sous prétexte de leur montrer quelque chose, leur tire dessus et utilise ses pouvoirs offensifs (Énergie, pour ne citer que celui-là), le tout sans arrêter de discuter. Mortellement blessé, il donne un dernier conseil aux personnages, avant de disparaître: «Vous regardez trop la télé... Ne zappez pas!»

C'est alors que tout devient flou. Une sorte de halo bleu sort du bâtiment de l'émetteur. Le sol tremble légèrement. Les PJ sont attirés dans un flot de couleurs vives et tombent dans une grande salle dont le sol, légèrement brillant, n'est autre que la mire télé, spectacle passionnant qui ravit nombre de noctambules depuis des lustres. Luis Carlos a eu le temps d'invoquer Vapula... Le prince-démon, pas content du tout, vient d'expédier le groupe dans «sa» marche intermédiaire, celle de la télévision!

La télé, version Vapula

Ici, tout se joue avec la Volonté. Les autres caractéristiques n'existent plus, un peu comme dans la marche des rêves. Les pouvoirs et les talents fonctionnent, mais c'est toujours la Volonté qui y est associée. Le but de Vapula est de bloquer les personnages dans la marche intermédiaire télévisuelle. Il doit tenir le temps que ses sbires s'enfuient avec le matériel de télédiffusion.

Les personnages sont donc confrontés à plusieurs épreuves, dont ils devront se sortir le plus vite possible. À chaque fois, une façon «roleplay» d'y parvenir est précisée, ainsi que le jet à faire si les PJ sont trop mauvais.

Les chemins du malheur

Salle comble, décor noir. L'un des PJ est tout seul face à une foule composée en grande partie de femmes de moins de 50 ans (ce sera d'ailleurs le cas pour chaque épreuve). Une musique mortuaire retentit et l'animateur, une sorte de valet de la famille Addams, explique en quelques mots les règles du jeu. Vous devez raconter l'histoire la plus terrible qui soit (on ne vous précise pas qu'elle doit être véridique) afin de faire pleurer le public. Un grand tableau comptabilise les larmes. Lorsqu'il arrive à 10000, le jeu s'arrête, le décor devient rose et bleu et des milliers de billets tombent du plafond, bientôt accompagnés par des ballons et des confettis. Toutes les spectatrices chaussent alors un nez rouge de clown et s'esclaffent bruyamment. C'est à vous de juger le moment où l'histoire devient vraiment triste. Le personnage est libéré à ce moment précis (à jouer en temps réel). En termes de jeu, considérez cela comme un jet de Discussion. La durée de la prestation est de (7 - résultat des unités) en minutes (minimum une minute).

Suicide 30 minutes

Un autre personnage est sélectionné pour un jeu à fort taux d'écoute. Le décor est en forme de cercueil et le candidat ne dispose, sur son petit pupitre, que d'un simple téléphone. L'animateur explique les règles et... c'est parti! Un numéro de téléphone s'affiche devant les yeux ébahis des spectateurs. C'est, de source sûre, celui d'un individu aux tendances suicidaires reconnues. Le pauvre ange doit le pousser à se tirer une balle dans la tête en direct et le plus vite possible. Tout se joue en roleplay. Un grand écran derrière le candidat montre la future victime, une ceinture d'explosifs autour de la taille, une corde autour du cou, en équilibre instable sur un tabouret et avec un revolver de gros calibre dans la bouche (**Attention**: ne mimez pas cette scène chez vous, sinon



LES PNJ

Pour Magna Veritas

▶ Serveur fou, nu et avec une chaussette sur la zigounette

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2(4)*	2(1)*	2	2	1	2(3)**	-

* Uniquement lorsque l'individu porte les lunettes de TF1.
** Uniquement si vous appréciez les hommes nus avec un chaussette sur le bout.

Talents: Servir à boire +1, Écouter les poivrots raconter des conneries +2, Corps à corps +0, Esquive +1, Fabriquer des cocktails +1.
Pouvoirs: Aucun, à part la Force surnaturelle.
Équipement: Franchement, je commence à être à court de synonymes. Vous n'allez quand même pas me pousser à dire «bite», comme ça, au milieu d'un scénario, dans un journal sérieux? Donc, il ne possède que des lunettes 3-D et une chaussette où vous savez...

▶ Brutus (Jérémie Longchamp), ange de Michel de grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	3	3	2	25

Talents: Corps à corps +3, Arme de contact +3, Arme de contact lourde +3, Esquive +1, Course +2, Faire le ménage +1.
Pouvoirs: Attaques multiples +2 (113), Lumière +3 (122), Armure corporelle +3 (211), Champ de force +2 (251), Combat +3 (346), Maîtrise +3 (spécial, paraboots 18 trous).
Équipement: Pantalon en cuir, veste en jean, paraboots 18 trous, cartouchière en guise de ceinture, cheveux longs, gras et nombreux.

▶ Tractor, démon de Bélial de grade 1

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	4	4	3	3	12

Talents: Arme de poing +2, Esquive +1, Course +1, Tapoter sur un clavier d'ordinateur d'un air absorbé +1, Parler la bouche pleine de M&M's +0.
Pouvoirs: Cornes +1 (116), Feu (attaque) +2 (121), Immunité au feu (213), Feu (défense) +1 (253), Incendie +1 (spécial).
Équipement: Vêtements de ville, Zippo, gilet pare-balles (dans son placard),.44 magnum, gros sachet de M&M's (500 grammes).

▶ Ouvriers (30 au total)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	1	2	2	-

Talents: Travaux de force +1, Montage de grands Barbapapas en béton +2, Course +1, Appeler à l'aide +0, Balancer un grand coup de pioche dans les roupettes en ricanant +0.
Pouvoirs: Aucun.
Équipement: Salopette blanche impeccable, casque de chantier tout propre, chaussures de chantier bien cirées, outils divers, en particulier des pioches.

▶ Soldats (15 en tout)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	1	2	2	1	1	5

Talents: Corps à corps +1, Arme de contact +2, Arme de contact lourde +0, Esquive +1, Discrétion +1, Course +0.
Pouvoirs: Cornes +1 (116), Feu (attaque) +1 (121).
Équipement: Uniforme militaire orange vif (très pratique pour le camouflage), Famas, grenades fumigènes.

▶ Démons (autant que de personnages)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	1*	3	3	2	variable

* 3 s'ils quittent leur costume de Barbapapa.

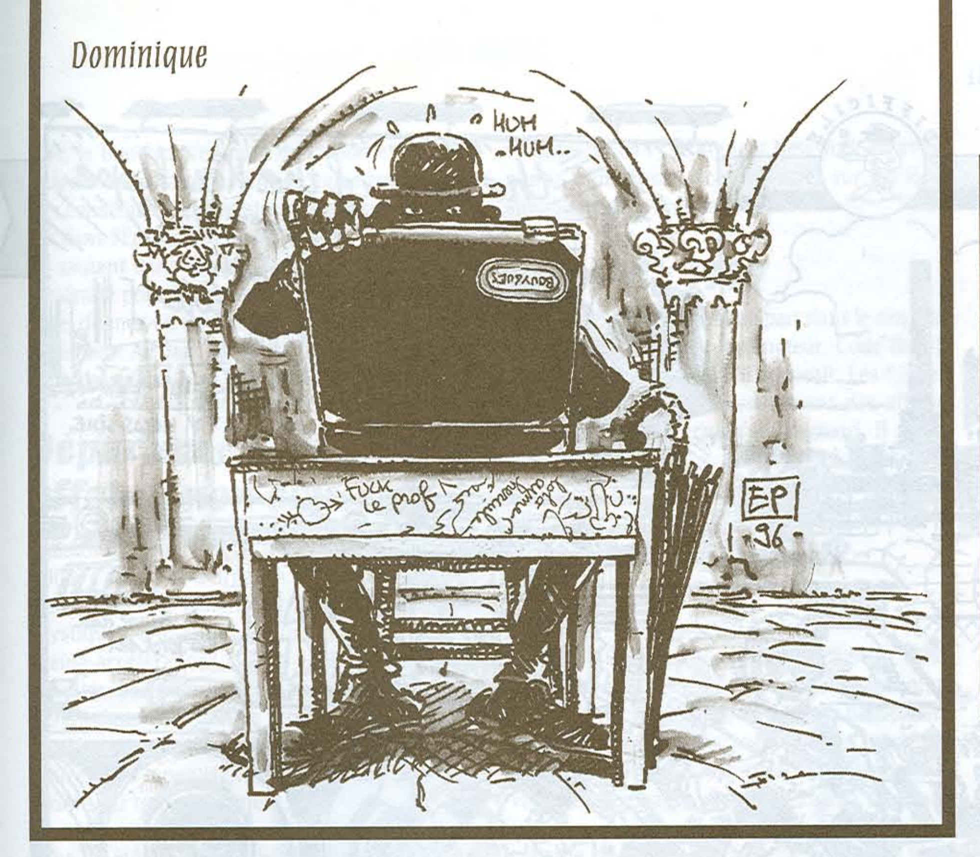
Talents: Corps à corps +1, Arme de contact +2, Arme de contact lourde +1, plus quelques autres au choix (évitez les trucs du genre Lancer une grenade pas encore dégoupillée ou Réussir à faire 20000 sur le flipper Flash Gordon du café du coin, parce que ça ne servira pas trop dans le cadre de l'aventure).
Pouvoirs: Selon la puissance des PJ. Tapez dans le Feu ou dans l'Acide s'ils sont balaises, et dans le Contrôle des mollusques s'ils ne le sont pas. En tout, on peut leur distribuer 7 ou 8 niveaux de pouvoirs chacun (pour un nombre de PP de 11 ou 12).
Équipement: Ils sont tous habillés en Barbapapas, dans de grands costumes en latex pas pratiques, ni si on danse, ni si on se bat.

▶ Luis Carlos Draco del Mar e del Rio, démon de Vapula de grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	5	4	2	21

Talents: Beau parleur +2, Discussion +2, Baratin +1, Parler en combattant +1, Arme de contact +1.
Pouvoirs: Énergie +2 (123), Douleur +1 (144), Armure corporelle +3 (211), Champ de force +2 (251), Invention +3 (spécial).
Équipement: Tenue de soirée gris anthracite, chemise et cravate blanches, revolver à crosse en nacre chargée de 6 balles en or, haut-de-forme avec hélice qui permet de voler (objet créé avec le pouvoir Invention), huit jojo's fluorescents.

Dominique



on va encore se faire engueuler). En termes de jeu, considérez cela comme un jet de Baratin. La durée de la prestation est de (7 - résultat des unités) en minutes (minimum une minute).

Attention à la casse !

Dix candidats (dont les PJ) sont rassemblés sur la ligne de départ d'une sorte de grande épreuve de *Jeux sans frontières*. Chaque individu est en short, en baskets et en T-shirt. Dix charmantes infirmières arrivent alors, robes courtes et poitrines avenantes. Elles donnent à chaque concurrent un bébé hurlant et gigotant. L'objectif est d'arriver à l'autre bout du terrain, à travers des plans inclinés savonneux, des passerelles étroites surplombant des piscines de mousse rose, et ainsi de suite. À chaque course, trois concurrents sont éliminés. Si ce n'est pas un PJ qui gagne, le groupe perd 5 minutes, sinon, il ne perd qu'une minute. Il n'y a pas de version roleplay de ce jeu. Chaque manche se déroule en réussissant un jet de Volonté moyen (les ex aequo sont départagés grâce au résultat des unités). Un échec implique la chute du bébé et un 666 provoque la mort de ce dernier. Un 111, uniquement au cours de ce jeu, annule la suite des épreuves et renvoie les PJ dans le monde réel. De plus, Catherine apparaît et va s'expliquer avec Vapula. Elle déteste que l'on maltraite les enfants, même virtuels, et même pour rire !

Questions pour un abruti

Tous les PJ sont rassemblés dans une grande salle. Chacun se trouve derrière un pupitre. Sur une assiette, devant eux, un crapaud. L'animateur explique que dès qu'un candidat pense avoir la bonne réponse, il doit appuyer sur l'animal. Une fois le crapaud écrasé, on le remplace par un flan aux pruneaux, puis par une limace géante, puis par un œuf en gelée et pour finir une cervelle d'agneau. Dès qu'un personnage a écrasé tout cela, il passe à la séquence suivante, avec tous ses camarades. Les questions sont toutes bêtes, mais les personnages doivent comprendre qu'il faut répondre le contraire de la bonne réponse. Quelques exemples :

— Qu'est-ce qui est beau ? »

Réponses possibles : Un postérieur de babouin, un poulpe en ombre chinoise, la pyramide du Louvre.

— Qu'est-ce qui sent bon ? »

Réponses possibles : Le chou-fleur cuit, la crotte de varan, un jean pas lavé depuis quatre mois.

— Qu'est-ce qui est intelligent ? »

Réponses possibles : Morandini, le loto sportif, *La roue de la fortune*.

De biens beaux cadeaux !

Le PJ qui a remporté le plus d'épreuves a le privilège de recevoir un su-per-be cadeau, à choisir dans la liste suivante. Le personnage doit obligatoirement prendre quelque chose, et tout le temps qu'il passe à hésiter est rajouté à la durée du séjour dans le monde télévisuel.

- Un berger allemand en plâtre, peint avec les pieds par un aveugle.
- Une bombe de 500 kilos datant de la Deuxième Guerre mondiale.
- Son poids en jojo's.
- Un ordinateur personnel, 286 DX 20 en forme de machine à laver.
- Une pince à linge en platine.
- 800 kilos de patates douces.
- Une Playstation japonaise qui n'accepte que les CD portugais + 3 CD belges.
- Une Saturn américaine qui n'accepte que les CD brésiliens + 3 CD français.
- Un bébé dans un étui à violon.
- Un violon dans un couffin.

Après avoir choisi son cadeau, le personnage prend tous les autres participants par la main. Toutes les spectatrices se lèvent et applaudissent. Des objets atterrissent sur la scène (ballons, fleurs, sandwichs, sardines grillées, etc.) et tout le monde est entraîné vers la mire. Les PJ se retrouvent sur terre, quelques minutes seulement après leur départ et, espérons-le, juste à temps pour arrêter les déménageurs.

La même chose et son contraire

Dans la série, « on en prend d'autres et on recommence », voici une proposition à méditer. La télévision intéresse aussi les anges, surtout ceux de Jean. Par ailleurs, les démons détestent également les individus qui se font un peu trop remarquer. La même aventure peut donc être jouée par des démons, en modifiant les PNJ principaux. Brutus devient un démon de Baal, l'homme à la chaussette apparait en pagne avec une couronne d'épines sur la tête, et Luis Carlos n'est autre qu'un ange de Jean un peu fêlé. C'est le monde cathodique de Jean qui sera difficile à représenter. Imaginez un truc où de Villiers serait comme un poisson dans l'eau et vous aurez une bonne idée du résultat vers lequel il faut tendre : de la chrétienté, pure, dure, intégriste !

Et pour finir, une grosse baston !

Lorsque les PJ reviennent dans le monde physique, les ouvriers, guidés par les soldats survivants, sont en train de tout déménager. S'ils ont passé moins de 15 minutes sur la marche télévisuelle, nos anges pourront choper les petits malins avant qu'il ne soit trop tard (il faudra quand même qu'ils trouvent un moyen pour arrêter les camions en train de prendre le large). S'ils y ont passé plus de 15 minutes, leur retour se fera dans le parc d'attractions, toujours plein de Barbapapas en béton, mais sans aucun être vivant à la ronde. Les camions contenant le matériel de télédiffusion ont trop d'avance pour pouvoir être rattrapés. Tout est à refaire !

Épilogue

Si les PJ parviennent à revenir dans le monde physique avant que tout le monde ait déménagé le matériel, ils pourront tout détruire, et ainsi éviter que la diffusion des émissions 3-D piégées continue. Si ce n'est pas le cas, une autre équipe sera envoyée pour terminer le boulot, et les PJ ne seront pas bien vus du tout par leurs supérieurs, et notamment par Dominique. Ce qui nous donne :

— Détruire le matériel de télédiffusion : une récompense aléatoire.

— Ne pas le détruire : une limitation aléatoire (1).

Dans les deux cas, les émissions 3-D s'arrêtent, et il n'y aura pas 100 000 âmes contrôlées par les forces du Mal. C'est déjà ça !

Un mois après la fin de l'aventure, le gagnant des jeux du monde télévisuel reçoit un grand paquet directement chez lui. Il contient le prix qu'il a gagné, que cela lui plaise ou non. Bien sûr, il aura beau essayer de retrouver les livreurs, personne ne se souviendra de les avoir vu.

Croc
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

(1) Quand je dis aléatoire, c'est pour être sympa. Moi, je leur filerais direct une phobie des postes de télévision allumés. Ça devrait en calmer plus d'un.

Un scénario Moyen métrage Casus Belli pour Le Réseau Divin

DIFFICILE

Épisodes 7, 8, 9

Action, Mystère, Horreur, Conspiration : quatre cavaliers de l'Apocalypse réunis pour les épisodes 7 à 9 de notre série « Le Réseau Divin » ! Vous ne la connaissez pas encore ? Lisez l'aide de jeu et les épisodes 1 à 6 dans les n° 100 et 101, et rejoignez-nous sur l'onde de choc !

Résumé des épisodes précédents

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violences et superstitions envahissent le monde. La civilisation s'emballe, flirtant avec le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, les PJ découvrent un Cube d'iridium, un objet technologique étrange qui les entraîne dans une course à travers l'espace et le temps. L'enjeu : récupérer six Poignards sacrés pour vaincre la Bête de l'Apocalypse. L'adversaire : le Boucher, un psychopathe aux terrifiants pouvoirs. Derrière ces pions, des forces fondamentales s'affrontent. Où conduit l'énigme du Réseau Divin?



Devil in the sky

24 décembre 1999, 17 h 00, quelque part au-dessus de la côte ouest des États-Unis. Grondement des réacteurs. Acier bleu des hublots. Les PJ s'éveillent dans un avion de l'US Air Force. Dehors, le soleil embrase les sommets des montagnes californiennes. Dedans, cinq militaires aux lunettes noires fixent les PJ. Cliczzzz... Image sur un vidéophone portable : lord Wayne Prometeus. Un peu déconfit, il leur explique qu'ils ont été réquisitionnés par des agents américains pendant leur coma (consécutif à l'Épisode 6). Bouffée de cigarillo, un militaire prend la parole...

« Ce matin à 9 heures, des terroristes se sont emparés du Boeing 747 Tokyo/New York. Pas de passagers, mais 15 membres d'équipage pris en otage par des cinglés. Leur chef est un psychopathe qui se fait appeler le Boucher. Ses revendications : que le plein soit fait en vol par notre avion-citerne du Seal (une troupe d'élite des Marines), et vous livrer sans conditions avec certains objets, des poignards, d'après ce qu'il dit. Je comprends mal cette histoire, boys, mais il a tué cinq otages et vous allez y aller. Notre commando vous suit. Tout ce que vous avez à faire, c'est de les occuper 35 secondes, le temps qu'on arrive... Ah, j'oubliais, joyeux Noël! »

Les PJ ont leur équipement, un parachute et tout ce qu'ils veulent dans des limites du raisonnable (les avions du Seal sont de véritables forteresses volantes). Le carburant a déjà été transféré. Ils n'ont plus qu'à se glisser, en plein ciel, le long du câble tendu vers la soute du Boeing.

(♪ BO de *Predator 2.*) Dans l'avion, les lumières sont éteintes, des pentacles ont été bombé sur les murs et des cadavres étripés jonchent les couloirs. C'est l'œuvre des Sister Death, un gang de tueuses hallucinées sous l'emprise du Boucher. En principe, les PJ doivent créer une diversion pendant que les cinq membres du commando arrivent par le câble, pénètrent dans l'appareil et neutralisent les neuf Sister Death. Seul problème, le Boucher a trompé tout le monde : son objectif est de s'emparer de l'avion du Seal et de son armement! Il aimerait aussi récupérer l'un des Poignards. Il profite de la confusion pour remonter le câble, massacrer les pilotes et s'enfuir avec l'avion. Aux PJ de changer le cours des choses... Cette scène doit être jouée 100% action : combat en plein ciel, dépressurisation, etc. Au

pire, le Boucher s'empare de l'avion et des Poignards. Les PJ atterrissent en catastrophe (avec des conséquences déplaisantes qui seront décrites dans l'Épisode 9). Au mieux, il échoue et fuit en sautant dans le vide. Si l'un des PJ est assez téméraire pour le suivre et le combattre en chute libre, donnez-lui une chance de l'occire... momentanément. Au fait, le parachute du personnage s'ouvrira-t-il?

Département des affaires non-classées

États-Unis, 25 décembre. À quelques jours de l'an 2000, c'est l'état d'urgence. Événements artistiques déments, violences urbaines, prophéties mystiques, l'Amérique est une machine folle, en pleine accélération! Les PJ, aidé par les appuis occultes de lord Prometeus au sein du FBI, récupèrent dans une clinique privée. Une promenade sur NewsNet (minitel 3615 Casus, allez au sommaire, puis tapez H2K) donne le ton: la tension monte sur toute la planète.

Le repos de nos héros est de courte durée. Ils sont bientôt contactés par les amis de Wayne: deux agents du FBI, un grand ténébreux (l'agent M.) et une séduisante petite rousse (l'agent S.) qui travaillent au Département des affaires non-classées. Certaines instances désirent que les PJ représentent l'organisation Sanctom lors d'une réunion dans une base secrète de l'armée américaine...

Plus tard. Base 213, Death Valley, USA. Fournaise. Odeurs de transpiration et de métal chauffé à blanc. Les PJ et les agents du FBI sont escortés vers un blockhaus, traversent les sas de sécurité et prennent place dans la pénombre d'une salle, aux côtés d'une vingtaine de personnes. L'un des participants se lève: «Bienvenue à tous les services, merci d'être venu si vite. L'objectif de cette réunion est de coordonner nos efforts pour lutter contre les multiples terroristes qui menacent actuellement notre sécurité. Commençons par le pire: le Boucher. Le dossier qu'on vous a remis contient le compte rendu de ses exploit à Paris, Londres et Tokyo, où il a volé un programme informatique appelé Total Tsunami. Il s'agit du plus puissant virus jamais conçu, une bombe capable de s'étendre de proche en proche à tous les systèmes, perturbant les ordinateurs des communications, les transports, les places boursières, bref, semant une gigantesque panique! Nos agents travaillent à l'élaboration de parades informatiques, mais ils sont débordés. Nous comptons sur les talents de chacun d'entre vous, d'autant que d'autres terroristes sont partout à l'œuvre...»

La réunion se poursuit par des débats animés sur les moyens de neutraliser divers extrémistes. Pendant ce temps, l'agent M. prend les PJ à part et leur confie ses inquiétudes: les événements récents lui inspirent d'inquiétants parallèles avec l'Apocalypse des Écritures. Pour les PJ, c'est l'occasion de parler de leur histoire et de celle des Poignards. Visiblement intrigué, l'agent M. révèle qu'il sait où trouver un poignard identique. Un excentrique gourou new-yorkais, à qui il a eu affaire récemment, en possède un dans sa collection d'art! Prolongez à loisir cet échange (ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre deux légendes vivantes!). Les PJ rejoignent New York en avion, nantis d'un dossier confidentiel sur CD-Rom, aimablement fourni par l'agent S.

New York 1999

26 décembre 1999, quelque part dans le ciel américain. Activation d'un ordinateur. Code du CD-Rom entré. Le logo du FBI apparaît. Les PJ trouvent les dossiers du Département des affaires non-classées concernant le Poignard. Il appartient à un certain Randolph H. Drake, le patron de la puissante Church of Technomancy! Ses quartiers sont à Columbia, en plein Harlem, au nord de Manhattan.

Le dossier

Randolph H. Drake. Race blanche. 1,98 m. 90 kg. Âge estimé: 80 ans, date de naissance inconnue, traits d'un homme de 50 ans. Signes particuliers: décharné, porte des costumes noirs brodés de signes cabalistiques argentés. Moitié gauche du visage endommagée lors d'un accident, remplacée par un prototype de prothèse cybernétique: un masque métallique sculpté, orné d'un œil vidéo artificiel. Charisme hors du commun. Activités: homme d'affaires et collectionneur extrêmement fortuné, possédant près de vingt chaînes de télévision, une centaine de radios et d'agences de production. Nombreux appuis occultes. À investi dans les technologies médicales et génétiques les plus sophistiquées pour prolonger la vie. S'intéresse à l'occultisme et fonde en 1969 la Church of Technomancy, secte scientifico-mystique. Rachète en 1998 le campus en ruine de Columbia University. Installe son quartier général dans le stade O. J. Tooms, et y fonde une communauté religieuse décadente et malsaine, dotée d'une milice privée. Ne quitte jamais ses appartements situés à l'emplacement des anciennes tribunes présidentielles. Son point faible semble être les femmes, qu'il choisit belles et raffinées. Le recrutement des «compagnes» du milliardaire se fait par l'intermédiaire de son bras droit, Sondra Sanguinata, sa splendide garde du corps. Deux fois par semaine, Sondra fait le tour des clubs de rencontres branchés de New York.

Laissez les PJ analyser ces informations et organiser leur action. Il serait prudent néanmoins d'obtenir des renseignements complémentaires avant de tenter quoi que ce soit. Vous pouvez les laisser enquêter (surveillance, tournée des endroits louches), ou faire intervenir le FBI s'ils piétinent.

Mission impossible

• **Le quartier de Columbia**. Grésillement des clôtures électriques. Éclat des projecteurs balayant les immeubles et les ruelles abandonnés. Miradors. Tel est le spectacle que les PJ peuvent contempler autour de l'ex-stade du campus. Ils devront éviter les rondes de la milice privée: maîtres-chiens et 4x4 blindés toutes les 30 minutes. Si l'alerte générale est déclenchée, des renforts arrivent du stade en 5 à 10 minutes. Le quartier offre de nombreuses cachettes, mais n'est pas dénué de dangers: effondrements inopinés, chiens errants, groupes de déments hallucinés armés de barres à mine... La voie des airs peut s'avérer plus sûre, à condition d'utiliser des deltaplanes. Tout moyen de transport moins discret serait immanquablement abattu depuis les miradors.

• **Le stade O. J. Tooms**. Il abrite une communauté d'environ 1 000 personnes composée d'extrémistes et de mystiques dévoués à Randolph Drake. Le stade est protégé par de multiples systèmes de surveillance, rendant toute attaque frontale périlleuse. Les égouts sont entièrement murés. En revanche, l'escalade discrète en certains points semble possible (rondes toutes les 20 mn) mais périlleuse (barbelés électrifiés, caméras...). Il n'existe que deux points d'accès: l'entrée principale (détection d'arme, d'équipement électronique, identification...) et une rame de métro privée qui débouche au cœur du stade, par laquelle se fait l'approvisionnement en matériel. Cette rame, automatisée, est sous la surveillance de Wapanka Fenrill, un impressionnant Navajo condamné pour meurtre dans 13 États, et chargé de fournir drogues et armes à la communauté. Chaque accès (un dans Manhattan, l'autre dans le stade) est protégé par une dizaine d'hommes. Mais surtout, la moitié du trajet se fait au cœur d'un tunnel saturé de gaz neurotoxique auquel Fenrill, le seul à monter à bord de la rame, est insensible... En effet, il n'est pas totalement humain. C'est un wolfen, un loup capable d'assumer une forme humaine! Comme trois ou quatre de ses congénères, il a trouvé refuge parmi les fidèles de Randolph Drake.

Dans le stade s'agglutinent des grappes de constructions rudimentaires. Au milieu des gradins s'élèvent des tas d'immondices où errent d'étranges silhouettes hébétées, soumises aux transes hallucinogènes, tandis que d'autres s'adonnent à de macabres cérémonies autour des braseros. Partout, des miliciens surarmés s'entraînent ou s'amusent, dans ce paradis impie que Drake a soustrait aux autorités. C'est dans cet univers halluciné que les PJ vont devoir localiser le Poignard... Il est dans les appartements du milliardaire (les tribunes présidentielles), au cœur de sa chambre froide personnelle, où sont entreposées ses œuvres «d'art humain»: des cadavres peints, «sculptés» et mis en scène dans une parodie de *Guernica*, le tableau de Picasso.

Pour accéder à la tribune présidentielle, il faut neutraliser ou faire sauter la salle de contrôle (sous le mirador principal), paralysant ainsi les systèmes de sécurité. L'ouverture de la chambre froide ne pourra se faire que sur commande de Randolph Drake (intimidation, séduction...) ou en détruisant le générateur central qui se trouve dans les sous-sols du stade.

Instaurez un climat malsain et n'hésitez pas à amplifier la paranoïa des PJ. Ils sont sur le territoire d'allumés qui peuvent à tout instant décider d'immoler l'un d'entre eux ou d'organiser un sacrifice collectif, sans compter les miliciens et les rondes de Fenrill avec ses wolfens.

Sortir!

Quelle que soit la façon dont les PJ obtiendront le Poignard, il leur faudra fuir rapidement. S'ils ont été discrets, ils disposent d'environ 5 mn avant l'alerte générale. Sinon, il faudra se frayer un chemin à travers la foule en furie. Organisez alors

Torquemada

une chasse à l'homme au cœur de Columbia : course-poursuite à travers les ruines, traque par une créature mi-homme, mi-bête sur fond de hurlements déments… S'ils choisissent de fuir par le métro, mettez en scène un combat contre Fenrill sur le toit d'une rame, avec lutte pour le contrôle du véhicule, traversée de la nappe de gaz toxique, etc. En ce qui concerne Drake, arrangez-vous pour qu'il s'en sorte. Lui et la Church of Technomancy n'ont pas dit leur dernier mot…

Une fois les PJ à l'abri, il sera temps de plonger vers la dernière et la plus périlleuse de leurs missions à travers le temps, car l'an 2000 approche, prêt à sonner le glas de l'Humanité.

(♪ BO de *Total Recall.*) Contact du Poignard, activation. Balayage lumineux de faisceaux bleutés. L'esprit des PJ est aspiré par le Cube. « Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers le Nexus 3. Procédure engagée. » Voyage, longs tourbillons, ténèbres…



Flocons de sang

Réveil glacial, couchés dans la neige. Les PJ clignent des yeux. Une route serpente le long de crêtes montagneuses, sous des nuages couleur de plomb. Ils sont allongés près d'un lourd carrosse, réincarnés dans de nouveaux corps : des nobles et des religieux français (voir l'encadré *Les corps d'emprunt*), qui viennent d'être assassinés sur une colline d'Espagne, le 14 janvier 1498 !

Les auteurs du forfait, cinq assassins en capes noires, s'affairent autour d'eux. Ils ne vont pas tarder à partir. Si les PJ les effraient en jouant les « morts qui se relèvent », ils détalent. Aucun d'eux ne parle la langue des PJ, et certains portent une bourse d'or tachée de cire (le prix de leur crime). S'ils s'enfuient, ils reviennent au bout de dix minutes avec vingt comparses à cheval, qui prennent les PJ en chasse !

(♪ BO de *Willow.*) Organisez une chevauchée épique sur la route enneigée. Il faut fuir et éviter les obstacles. Un assassin saute sur le toit du carrosse… Bientôt, le groupe arrive devant une citadelle isolée et leurs poursuivants s'arrêtent. Les PJ viennent de découvrir le monastère fortifié Saint-Tomas d'Avila, où ils sont attendus.

Le monastère Saint-Tomas

(♪ BO de *Le nom de la rose.*) 14 janvier 1498, matin. Un vol de corbeaux plane au-dessus des tours lugubres, dévorées de mousses noires. De loin en loin, des cadavres se balancent à des potences frappées de l'écriteau « hérétique ». Dès que les PJ atteignent la herse, leur délégation est accueillie par les moines. Peu après, un prêtre se glisse dans leurs appartements : « Dieu soit loué, vous voilà ! Je suis l'enquêteur Marcus et je représente Sa Sainteté le pape. Maintenant que nous sommes réunis, parlons du procès de Torquemada, l'inquisiteur général d'Espagne ».

Explication ? En 1498, Torquemada commande l'inquisition espagnole et massacre les hérétiques. Mais à force d'affronter des sorciers, l'inquisiteur s'est intéressé à l'occultisme. Ses investigations l'ont conduit au monastère Saint-Tomas, niché dans les montagnes, près d'Avila, en Vieille-Castille. Là, il a découvert de terrifiants secrets et une ancienne relique : le sixième Poignard de l'Apocalypse. Fasciné, Torquemada s'est converti à un culte païen et sa santé mentale s'est dégradée. Il est devenu avide de puissance, rejetant l'autorité du pape et dirigeant seul l'inquisition.

Mais le pape en a assez. Soupçonnant Torquemada d'hérésie, il décide de s'en débarrasser. Sous prétexte de débattre d'importantes questions politiques et religieuses, il envoie au monastère des personnalités de France, d'Espagne et d'Italie, plus un enquêteur discret (Marcus) chargé d'établir la culpabilité de l'inquisiteur. L'idée est de profiter du séjour pour réunir les preuves de son hérésie et transformer le débat en procès public. Les invités, dont les PJ font partie, ont tous été sélectionnés pour leur antipathie envers Torquemada. Ils devraient ainsi se prononcer spontanément contre lui.

Le traquenard est habile. Il n'a qu'un défaut : Torquemada a tout compris ! Après avoir engagé des brigands pour exécuter les PJ, il va faire assassiner ses adversaires. Pris dans une enquête mortelle aux relents de sorcellerie, les PJ vont devoir se surpasser pour conquérir le sixième Poignard en moins de 48 heures.

Fous de Dieu et hommes en noir

L'intrigue se déroule dans une citadelle isolée par la neige, entre l'église, le palais, le lugubre monastère, la tour interdite et le cimetière.

● Torquemada est un homme terrifiant et décharné, un squelette en robe pourpre, nimbé d'une aura de pouvoir. Il exploite le moindre faux pas des PJ (surpris dans un lieu interdit, avec un livre impie, etc.) en dénonçant publiquement leur goût pour l'hérésie. Si un PJ est soupçonné d'un fait grave, il le passe à la question : 1 à 6 heures d'interrogatoire (-1PV/h), avant de le relâcher à regret. Torquemada ne se sépare jamais de la clef de sa tour et d'une petite ankh égyptienne (croix de vie), qu'il manipule en réfléchissant.

● Marcus, l'enquêteur, a endossé l'identité d'un évêque italien. Il passe son temps à fureter et ne sait rien du Poignard.

● La délégation espagnole est conduite par don Enrique Valdez et dame Lucrèce, son épouse. Valdez représente le roi d'Espagne. C'est la plus haute autorité locale, mais il se préoccupe surtout des pitreries de sa petite cour (trois troubadours). La troublante Lucrèce, en revanche, soutient Marcus.

● La délégation italienne est menée par le prince Justinien. Il ignore le complot, mais n'apprécie guère Torquemada. Il est accompagné par un ami, un certain Léonard de Vinci. Utilisez ce dernier pour pimenter l'ambiance (un PJ lui inspire sa Joconde, il teste sa machine volante…) ou pour souffler une idée aux personnages.

● Les moines, en bures noires, sont au nombre de treize. Ils sont sinistres, mais inoffensifs. Cas particuliers :

— Frère Pedro, toujours souriant, est en réalité le maître-assassin de Torquemada. Il est ventriloque, et se sert de son talent pour brouiller les pistes.

— Frère Malakie, le bibliothécaire, porte une pierre noire en guise d'œil de verre. Il garde l'accès de la bibliothèque secrète du monastère (voir plus loin). À part Pedro, il est le seul à connaître les penchants de l'inquisiteur. Il fera un début de confession si on le met en confiance : « L'inquisiteur lit des livres interdits ; d'étranges plaintes montent parfois des profondeurs de la terre… »

● Les vingt gardes sont des fanatiques commandés par Karl, le bourreau. Ils protègent Torquemada en permanence.

Les événements

Torquemada va ordonner des assassinats, exécutés par frère Pedro. Soyez prêts à improviser en fonction des actions des PJ.

Arrivée

14 janvier, midi. Torquemada préside un repas de bienvenue. Plus tard, les activités se répartissent entre : débats dans la salle du conseil, entretiens privés, messes (6 h, 10 h, 14 h, 18 h, 22 h) et repas (8 h, 12 h, 20 h).

Suicide de Marcus

L'après-midi, Marcus est trouvé pendu dans la bibliothèque, devant quatre clepsydres (horloges à eau) incorporées au mur. Cela ressemble à un suicide : l'enquêteur est monté sur un tabouret et s'est pendu. En réalité, frère Pedro l'a tué en le voyant manipuler les clepsydres, qui servent à ouvrir la porte qui mène à la bibliothèque secrète. Deux indices suggèrent la vérité : une bosse sous ses cheveux et de la neige sur ses sandales, alors qu'il n'y en a pas sur le tabouret. Marcus a

1 cm = 10 mètres

L'es corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans Casus Belli n° 100.

● **Monseigneur d'Aragone, évêque.** *70 ans, FOR 7, TAI 10, CON 11, DEX 9, APP 10, PV 11. Imposer le respect 75 %.*

● **Frère Wilhem, moine franciscain.** *42 ans, FOR 14, TAI 16, CON 14, DEX 12, APP 12, PV 15. Lutte à mains nues 60 % (dom. +1d4, immobilisation), lorgnons, Bible.*

● **Chevalier Haguen de Troy.** *30 ans, FOR 18, TAI 17, CON 17, DEX 15, APP 12, PV 17, B/M dom +1d6. Grande épée à deux mains 60 % (2d6), cotte de mailles (+1d6PV), cheval.*

● **Ganelon, son écuyer.** *16 ans, FOR 14, TAI 15, CON 14, DEX 16, APP 13, PV 14. Fronde 80 % (1d4), Épée 30 % (1d6), Acrobatie 60 %.*

● **Comtesse Carmine.** *26 ans, FOR 11, TAI 14, CON 12, DEX 11, APP 18, PV 13. Séduire 70 %, Dague 40 % (1d4).*

● **Sioban, sa dame de compagnie.** *33 ans, FOR 13, TAI 12, CON 14, DEX 15, APP 10, PV 13. Danse 50 %, Rapière 40 % (1d6), Justaucorps de cuir (+1d4PV).*

été d'abord assommé, puis pendu, et le tabouret a été placé après. Si les PJ prouvent qu'il y a eu meurtre, don Enrique, impressionné, leur confie l'enquête. S'ils échouent, Marcus est enterré et les preuves effacées.

● Les clepsydres sont graduées de 1 à 12 heures. Censées ne jamais servir, elles sont pourtant propres et fonctionnent si on y verse de l'eau.

● Dans la bibliothèque, le tome 1 du *De Mysteriis Avilae* (les mystères d'Avila) raconte que les premiers occupants de la région venaient de Babylone et pratiquaient des sacrifices humains avec un poignard sacré. Le tome 2 est caché chez Marcus. Il l'a dérobé, fasciné par un chapitre sur la bibliothèque des archives apocryphes, un lieu légendaire qui, depuis l'Antiquité, conserverait un exemplaire de chaque ouvrage interdit par l'Église. Les archives seraient-elles cachées ici ? La dernière page a été arrachée, ne laissant qu'un morceau de dessin représentant... une clepsydre.

L'œuvre du diable ?

L'ambiance de l'après-midi est tendue. Éprouvée par la mort de Marcus, dame Lucrèce se retire dans sa chambre vers 17 heures, refusant toute visite. Don Enrique rejoint les invités. En chemin, il ordonne à un garde d'aller se poster devant la porte de sa femme. Vers 18 heures, des moines passent devant le garde et proposent à Lucrèce de venir à la messe. Celle-ci répond à travers la porte qu'elle est trop fatiguée. Peu après, Enrique revient, le garde ouvre la porte et... ils découvrent Lucrèce trucidée. Les murs dégoulinent de symboles démoniaques tracés avec son sang ! Tout le monde est bientôt sur place. Le garde sanglote, jure qu'il n'a pas bougé et que Lucrèce était vivante quand les moines sont passés. La chambre n'a pas d'autre accès, en dehors d'une étroite fenêtre fermée de l'intérieur, et il n'y a pas de porte secrète. Ce crime inexplicable semble l'œuvre du diable !

Frère Pedro simule des crimes surnaturels pour paniquer les comploteurs. Il a assassiné Lucrèce entre le départ d'Enrique et l'arrivée du garde. Puis, se constituant un alibi, il est revenu vers 18 heures avec d'autres moines et a imité la voix de Lucrèce, grâce à ses talents de ventriloque ! Un examen du corps montre que celui-ci porte six blessures. La forme des plaies suggère que l'arme du crime pourrait être un Poignard de l'Apocalypse (Pedro l'a déjà rendu à Torquemada, qui l'a remis dans sa cachette). Les coups ont été portés par un droitier de grande taille (comme Torquemada, le prince Justinien, Karl, frère Pedro, frère Malakie, la plupart des gardes et certains PJ). Le crime est vieux d'au moins une heure (Lucrèce ne pouvait donc pas être vivante à 18 h). Enfin, les symboles tracés sur les murs sont des croix inversées, des 666 et des signes égyptiens.

Mort de Malakie

14 janvier, soir. Alors que la terreur se répand dans le monastère, frère Malakie est découvert massacré dans sa chambre, dans les mêmes circonstances que Lucrèce. Le bibliothécaire était sur le point de craquer et Pedro l'a éliminé. Si les PJ examinent le corps, ils découvrent que la pierre noire dans son œil est creuse. Elle abrite une feuille roulée en boule : la page manquante du *De Mysteriis Avilae* ! Elle représente les clepsydres de la bibliothèque, surmontées des mots « ABI HIC ITER IMMUNDAE AVIDAE QUE BESTIAE INCIPIT » (Va t'en, ici commence le passage de la Bête immonde et avide). De l'autre côté, en espagnol, on peut lire : « Additionne les Romains et change-les en Arabes. » Il s'agit d'une énigme. Les PJ doivent noter dans la phrase latine les lettres correspondant à un chiffre romain et les additionner (I=1, V=5, C=100, D=500, M=1000). Le résultat

est 2M + 2D + 2C + 1V + 9I = 3259. Si on remplit les quatre clepsydres pour qu'elles indiquent exactement 3 h, 2 h, 5 h et 9 h, un contrepoids s'active et le mur pivote. Au-delà, un escalier descend à travers des grottes jusqu'aux légendaires archives apocryphes ! (Si la procédure vous semble trop compliquée, un jet d'INT x2 la remplacera avantageusement.)

Danse macabre

La nuit, le vent se lève et on perçoit parfois une plainte lugubre montant des entrailles de la terre. Pedro continue à frapper, en prenant de moins en moins de précautions. Les PJ peuvent le démasquer en remarquant qu'il est présent à chaque fois que des témoins entendent des voix. Si on ne l'arrête pas, il assassine le prince Justinien, puis s'attaque à l'évêque d'Aragone (dont le corps est occupé par l'un des PJ).

Dans le secret des dieux

La bibliothèque des archives apocryphes est bâtie au cœur de la montagne, sur les parois d'un gouffre traversé par des passerelles de bois. Dès qu'il y a du vent, un courant d'air sec circule et favorise la conservation des livres. Voilà ce qui produit les « plaintes lugubres » perçues en surface ! Par heure passée à lire les milliers de volumes entassés ici, chaque PJ gagne 1 % en Archéologie et tire l'une des conclusions suivantes :

— La Bête de l'Apocalypse est présente dans presque toutes les religions. Quand une comète annoncera la venue d'un nouveau millénaire, elle naîtra dans la nouvelle Babylone et une autre ère commencera.

— La trace des Poignards de l'Apocalypse part de Londres, remonte aux Croisades, puis à Babylone et à l'Égypte antique. Ils auraient été offerts aux hommes par des « anges de lumière descendus des cieux ». Leur rôle est de servir de clef pour ouvrir ou fermer le passage de la Bête.

— Le rituel d'ouverture exige le sacrifice de milliers de victimes et au moins un Poignard. Si la Bête franchit le passage, seul un rituel de fermeture, où les six Poignards sont nécessaires, la repoussera.

— L'un des Poignards serait caché à Avila, dans le sanctum sanctorum (le saint des saints). Cet endroit s'élève à la droite du Christ, au pied de sa croix. Un symbole de vie ouvre sa porte.

La tour interdite

La résidence de Torquemada est la cachette du Poignard. En effet, la « croix » dont parlent les documents de la bibliothèque fait référence à la forme de l'église d'Avila ! À son pied, à droite, se trouve la tour. Elle n'a qu'une porte, et une fenêtre au sommet. Aux PJ d'improviser : crochetage de la serrure (jet à -50%), arrivée par le toit avec la machine volante de Léonard de Vinci...

Les appartements de l'inquisiteur regorgent d'œuvres d'art religieux. Un coffre dissimulé contient de l'or et de la cire réservée aux sceaux de Torquemada. Visiblement, c'est de là que vient la paye des assassins du début de l'épisode. Les PJ tiennent la preuve que l'inquisiteur les a soudoyé !

Au sous-sol se trouve une salle de torture avec 24 vierges de fer (des sarcophages verticaux scellés au mur, dont l'intérieur garni de pointes empale la victime en se refermant). Chacune d'elles correspond aux heures d'un cadran solaire gravé sur le sol. Il est écrit « tacen amitlu, tnarenluv senmo ». C'est un proverbe latin à propos des heures, Omnes vulnerant ultima necat (toutes blessent, la dernière tue). Mais pourquoi l'écrire à l'envers ? Parce qu'il faut l'interpréter à l'envers ! Toutes les heures tuent, sauf la dernière. De fait, si un PJ a le courage de s'enfermer dans la 24e vierge, son poids active un mécanisme et une porte secrète s'ouvre dans le fond du sarcophage, lui évitant l'empalement et révélant une crypte ! Celle-ci est encombrée de reliques égyptiennes et babyloniennes. L'inquisiteur s'y enferme souvent. Au fond s'élève une porte de pierre, que seule l'ankh de Torquemada (le « symbole de vie »), appliquée dans une encoche, pourra ouvrir. Elle protège l'endroit le plus mystérieux du monastère, le sanctum sanctorum.

Le procès de Torquemada

Les PJ ont une grande liberté d'action pour localiser le sanctum sanctorum et le Poignard. La résolution des meurtres et le procès aideront à faire avancer les choses, mais restent des objectifs secondaires. L'essentiel est de s'emparer de l'ankh de Torquemada, soit par la force (mais les PJ se mettraient le monastère entier à dos), soit par la ruse. Le procès pourrait être une excellente occasion.

15 janvier 1498, soir. Dans la lueur des torches de la salle du conseil, le débat commence. Rapidement, le ton monte et chacun dévoile son jeu. Les détracteurs de Torquemada l'accusent d'hérésie, celui-ci rétorque qu'il attend les preuves. Un tribunal d'exception est constitué : un accusateur (un PJ religieux), un défenseur (Torquemada) et cinq jurés (Valdez, Justinien ou Léonard de Vinci, un PJ et deux moines). Le procès doit déterminer s'il y a des raisons de mettre Torquemada en examen devant une vraie cour. Si oui, sa carrière s'arrête ici. Si non, ses détracteurs sont finis : on ne défie pas impunément l'inquisiteur général d'Espagne !

Il va falloir jouer serré. Les PJ peuvent accuser frère Pedro, puis Torquemada (en fonction des preuves réunies). L'inquisiteur retourne la situation, nie connaître les lieux secrets du monastère, met en cause l'accusation... Exploitez à loisir les erreurs des PJ.

Torquemada doit être condamné à l'unanimité. Sinon, il est libre et fait emprisonner ses accusateurs ! Les PJ n'ont alors pas le choix. Ils doivent voler l'ankh et de s'enfuir. S'il est reconnu coupable, l'inquisiteur est enfermé et les PJ récupèrent ses effets personnels. En conclusion, cette scène peut être un procès haletant avec un triomphe au moment du verdict, ou un cache-cache mortel pour échapper aux soldats et découvrir l'ultime mystère du sanctum sanctorum...

Dans le saint des saints

(♪BO de *Predator 2*.) Sanctum sanctorum. Déclic, la porte s'ouvre. Grondement, volutes de poussière. Au-delà du seuil, la lumière semble happée par les ténèbres, disséquée en fines lames par les marches d'un majestueux escalier, puis dévorée par l'ombre séculaire des colonnes de granit. Le sanctum sanctorum ressemble à un temple. Mais ce n'est pas un lieu saint. Ses fresques parlent de carnages et d'expériences hideuses menées depuis des siècles pour invoquer la Bête. Soudain, une silhouette se redresse en cliquetant : un golem, bien décidé à tuer les intrus ! Sur un autel est planté le dernier Poignard. Sa garde permet d'encastrer les autres Poignards pour former une étoile à six branches. L'autel est gravé de bas-reliefs : des silhouettes émergent d'un disque lumineux (les anges de lumière ?) ; elles offrent les Poignards et décrivent aux hommes deux puissances opposés (Chaos/Bête et Ordre/Dieu ?) ; la Bête apparaît dans une cité ; l'étoile à six branches est lancée contre elle... L'Apocalypse des Écritures ne serait-elle qu'une interprétation ? Sans doute, car au-delà se profile une réalité bien plus étrange. Une réalité qu'il est temps de retrouver en 1999, où tout va enfin se jouer !

Cube activé. Faisceaux bleutés. « 00 h, 00 mn, 2, 1, 0 sec. Nexus 3 : compte à rebours terminé. Retour enclenché. » Un bref instant, les PJ ont une ultime vision de 1498 : Torquemada enterré à Saint-Tomas, le temple souterrain détruit, les archives apocryphes disparues, l'histoire remaniée... Puis ils plongent dans le maelström du temps.



Apocalypse Now

« ... Yaaaooo ! Bienvenue sur Dead Bang, la plus mortelle des bandes FM ! Alors, boys, prêts à plonger dans le nouveau millénaire ? Ce soir, c'est le grand soir ! Le bruit et la fureur, le sexe et la folie dansent ensemble sur le fil du rasoir ! Éclatez-vous, dans quatre heures vous entrez dans l'Histoire. Vous êtes déjà des centaines de milliers dans les rues de Big Apple où se déroule la plus grande rave party de tous les temps. N'oubliez pas de scruter le ciel, car la prochaine visite de la comète, c'est pas avant cinq mille ans ! Hasta la vista, baby ! »

Clic. La radio est éteinte par une main gantée de cuir noir. Plus haut, sur l'épaule, un lézard. Iguane ! Les PJ s'éveillent dans une chambre d'hôtel de Manhattan, sous le regard de lord Prometeus, présent cette fois en chair et en os ! Il les laisse reprendre leurs esprits puis résume la situation : à quelques heures de l'an 2000, les PJ sont toujours à New York... car, selon diverses sources, le Boucher serait en ville ! Il aurait recruté plusieurs bandes pour une opération de grande envergure.

New York est bien la nouvelle Babylone des Écritures, et le Boucher est ici pour invoquer la Bête! Pour cela, il va se servir du Total Tsunami pour sacrifier les milliers de gens nécessaires au rituel. Le virus est déjà à l'œuvre : pour une raison officiellement inexpliquée, les divers systèmes informatiques dans la ville se mettent à mal fonctionner (affichages publicitaires, feux rouges, métro...). Enfin, d'étranges nuages noirs s'accumulent sur Manhattan, obscurcissant le ciel et réveillant les vieilles superstitions de fin du monde.

Les PJ vont devoir agir vite. Il faut impérativement neutraliser le Total Tsunami pour endiguer un flot d'incidents de plus en plus graves et de plus en plus meurtriers. Lord Prometeus et les experts du FBI ont réussi à décrypter les notes de Kobayashi. Le savant avait conçu un dispositif codé de neutralisation du virus, une sorte d'antidote lové au cœur même de la puce. Cependant, il faut se brancher directement sur le processeur pour y accéder. Donc, il faut retrouver le Boucher.

Les PJ ont deux moyens de le localiser. Ils peuvent se demander quel est le meilleur endroit pour lancer un tel virus. Une enquête rapide (jet d'Informatique ou consultation d'un expert) permet de se focaliser sur la croisée des autoroutes de l'information : l'ordinateur central d'ITT (Intelligent Telecom Task, les télécoms américaines). Il se trouve dans l'immeuble du même nom, en plein sud de Manhattan. La plupart des réseaux informatiques mondiaux y sont connectés! Et justement, toutes les communications de la police parlent de combats armés autour du building ITT...

Le second moyen, jouer les chèvres et attendre que le Boucher les trouve, est plus dangereux. Leur adversaire fait patrouiller dans la ville une cinquantaine de bikers hallucinés. Ils ont la description des PJ et la mission de les éliminer en récupérant un maximum de Poignards (le Boucher doit en avoir au moins un pour le rituel). L'assaut peut avoir lieu n'importe quand. Si les PJ tardent à prendre une décision, mettez en scène un combat ultraviolent dans l'hôtel même, avec explosions, embuscades dans les couloirs, poursuites du sous-sol au toit... Aux PJ de s'en sortir et de capturer l'un des assaillants pour l'interroger et localiser le Boucher.

Les personnages ne disposent que de quelques heures pour traverser un New York en folie et se rendre au building d'ITT. Justement, lord Prometeus et ses amis du FBI ont mis à leur disposition un énorme 4x4 débordant de matériel de combat (armes lourdes, tenues antiémeutes et tout ce qu'ils veulent dans les limites du transportable). À partir de maintenant, considérez que les autorités sont débordées et que les PJ ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes. Comme le chante Apocalypse Children, « It's time for last action heroes! »

Aux portes de l'enfer

(♪BO de *Strange Days*.) 5e avenue, 31 décembre, 21 h00. Travelling sur la marée humaine qui submerge l'asphalte. Plongée dans la moiteur hurlante de la foule, furie des sonos poussées à fond. Gros plan sur un gourou sonnant le tocsin du Jugement Dernier. Panoramique sur une voiture noyée dans le flot des émeutes. La folie s'est emparée de la ville alors que les comptes à rebours électroniques géants affichent encore 10 712 secondes avant l'an 2000. Et toujours cet inquiétant nuage sombre qui ne cesse de s'étendre, lacérant le ciel d'éclairs malsains et noyant la ville d'une obscurité impie. New York est entré dans une transe enfiévrée de réjouissances et de violences.

Les PJ vont avoir du mal à progresser pour rejoindre ITT, d'autant que le Boucher a assuré ses arrières. D'une part, les bikers écument les rues, boostés aux amphétamines et équipés de Systèmes d'Analyse Automatique de Silhouette avec Identification (SAASI, voir p.76). D'autre part, deux hélicoptères maquillés en véhicules de la police emportent chacun 5 personnes : 1 pilote, 2 hommes équipés de SAASI longue portée et 2 tireurs d'élite avec fusils et lunettes infrarouges. Organisez un chassé-croisé meurtrier à travers la ville : embuscades sanglantes au milieu de la foule, poursuites en moto dans un grand magasin bondé... Si les PJ choisissent la voie des airs, ils sont pris en chasse par les hélicoptères. Il doivent éviter les balles tout en naviguant entre les gratte-ciel et les dirigeables publicitaires qui encombrent le ciel de New York. Les nuages noirs cachent à présent totalement les étoiles, comme un formidable linceul morbide. Ils semblent dissimuler une horreur sans nom. En leur cœur apparaît de temps en temps un éclair immobile, comme le rai de lumière émergeant d'une porte en train de s'ouvrir entre deux réalités, pile à la verticale du sigle ITT...


Lord Prometeus et Iguane

La tour infernale

ITT Center, un peu plus tard. Hurlements. Sang sur l'asphalte. Sur le parvis du building, une trentaine de personnes hébétées sont en train de se faire massacrer. Ici, le Mal est presque palpable. Les PJ sont au cœur de l'étrange phénomène qui recouvre New York. Au centre de la chape de nuages, ils voient une déchirure s'ouvrir sur un monde d'aberrations sanglantes et de folie meurtrière. Au-delà, les porteurs de Poignard peuvent apercevoir une immense silhouette ténébreuse s'approcher de notre dimension. Le Boucher est sur le point d'achever le rituel!

Le building ITT semble sortir tout droit des cauchemars d'un architecte dément. Conglomérat de structures de verre et d'acier organisées comme un formidable cristal, il présente de multiples renfoncements et balcons, offrant un énorme avantage aux défenseurs. D'ailleurs, si les PJ avancent à moins de 50 mètres du bâtiment, ils subissent le feu nourri d'une dizaine de tireurs embusqués. Si le Boucher s'est emparé de l'avion du Seal dans l'Épisode 7, ils vont devoir affronter un véritable arsenal. Le hall d'entrée est transformé en camp retranché, défendu par une dizaine d'hommes derrière une barricade de fortune. À leur tête, un colosse tatoué, au crâne rasé, attend les PJ derrière une mitrailleuse lourde.

L'accès par le toit est très périlleux. Il faut d'abord traverser les perturbations paranormales qui balayent les environs (bourrasques, etc.) puis affronter une dizaine d'hommes équipés de lance-roquettes.

Le Boucher s'est isolé au 53e étage, dans la salle de contrôle de l'ordinateur central d'ITT. Tous les ascenseurs sont bloqués au 53e et les escaliers sont piégés. Il va falloir passer par les câbles d'ascenseur, ou déminer les escaliers, tout en évitant les nombreuses embuscades que vont leur tendre la vingtaine d'hommes répartis dans le building...

Dans l'œil du cyclone

ITT Center, 53e étage, quelques heures avant la fin du monde. Couloirs plongés dans l'obscurité. Chapelets d'impacts sur les murs. Cadavres démembrés. Lumière. Sous une immense

verrière parcourue de néons bleutés s'étire un splendide jardin intérieur, ou plutôt une petite jungle. Au centre de la salle se dresse une fontaine. Au fond, une porte blindée s'ouvre sur la salle des ordinateurs.
(♪BO de *Predator 2.*) Fracas assourdissant. Pluie scintillante d'éclats. Le Boucher tombe à travers la verrière, hachoir scintillant dans une main… et lance-roquettes dans l'autre! C'est l'heure de vérité. Les PJ vont devoir être brillants au cours de cet ultime combat, car ils ont trois objectifs simultanés : affronter le Boucher, neutraliser le virus, et interrompre l'arrivée de la Bête!

● **Le Boucher**. Il a récupéré un Poignard d'une façon ou d'une autre, et lancé le rituel. Son but est maintenant de retarder les PJ, pendant que le Total Tsunami accumule des milliers de victimes, attirant la Bête vers notre univers. Mettez en scène un formidable combat dans le jardin artificiel, puis sur les terrasses, au bord du vide. À l'instant ultime, le Boucher est touché à mort. Il s'écroule. Ses mains hideuses sortent un objet de sous son manteau. Un second Cube d'iridium, identique à celui des PJ! Le Boucher sourit, un rictus de rage et de douleur, puis son esprit disparaît avec le Cube, laissant une enveloppe vide qui se décompose à grande vitesse! Ainsi, les PJ ont vaincu le Boucher, qui était lui aussi un voyageur du temps. Venait-il du futur? Du passé?

● **Le virus**. La salle des ordinateurs est couverte de signes cabalistiques. Un pentacle sanglant est tracé sur le sol, et un mur de téléviseurs permet de suivre l'évolution des catastrophes provoquées par le Total Tsunami. Les PJ doivent se brancher sur l'ordinateur central d'ITT et repérer le virus (jet d'Informatique), puis ouvrir l'accès particulier décelé par les experts du FBI (idem, mais à -50%). L'écran devient noir, puis affiche une cinquantaine d'origamis (pliages en papier représentant des animaux). La voix numérisée du défunt concepteur Kobayashi énonce : « Lorsque s'élève la tourmente, le sage trouve sa voie dans les étoiles, en choisissant quatre signes du destin. » Autrement dit, pour neutraliser le virus, il faut choisir un code de quatre origamis parmi les cinquante. Les bons sont ceux qui représentent des animaux de l'horoscope chinois (les signes du destin, dans les étoiles). Si vous en avez le courage, faites une liste de quarante-six créatures, et ajoutez-y un dragon, un singe, un porc et un chien. Aux PJ de faire le rapprochement, tandis que les catastrophes s'accumulent à l'extérieur! (Ou, à défaut, aux joueurs de réussir un jet d'INT x2.) Le virus s'autodétruit sitôt la bonne combinaison trouvée.

● **La Bête**. Elle doit être combattue sur le toit du building, face à la ville en folie. La déchirure dimensionnelle s'élargit, la Bête arrive! Des appendices jaillissent du gouffre et balayent les obstacles, tels des éclairs noirs. Ils mettent le feu à tout ce qu'ils touchent. Toute vision directe est insoutenable. Il faut éviter les éclairs (66%, 3d6), les fanatiques embusqués sur le toit, constituer une étoile à six branches avec tous les Poignards et la jeter dans le maelström au-dessus du building. L'étoile traverse la déchirure… et le temps s'arrête. Vision cosmique. Les Poignards tranchent les fils invisibles reliant deux dimensions. Clash gigantesque, toutes les vitres de Manhattan explosent. Silence de plomb. Les nuages se dispersent.

Épilogue

… 5, 4, 3, 2, 1. Minuit. Une immense clameur monte de la ville, déchirant les nuages sombres. Partout, les gens hurlent leur joie : les rues, les toits, la moindre place de New York se remplit d'une foule qui s'embrasse. L'an 2000 est là et, dans le ciel, la comète embrase un instant l'espace. Noyés sous une pluie de confettis et de serpentins déroulés du haut des buildings, les PJ replongent dans la réalité. Sauveurs anonymes de l'humanité, ils vont pouvoir participer à la vague de bonheur qui submerge la ville et se répand rapidement à travers tout le continent… Grâce à eux, l'Apocalypse n'a pas eu lieu. Mais de nombreuses questions subsistent : d'où venait le Boucher? Est-il réellement mort, ou simplement retourné vers une époque lointaine? Pourquoi les PJ ont-ils été choisis? Soudain, le Cube des PJ se met à pulser rapidement, puis de plus en plus lentement, comme un cœur qui s'éteint. Il finit par disparaître, laissant un grand vide… Est-ce la fin du Réseau Divin?… Fendant la foule, deux silhouettes s'avancent vers les PJ : Iguane, son lézard sur l'épaule, poussant le fauteuil de lord Prometeus. D'un geste, il les invite à le suivre. Ils rejoindront Sanctom, leur refuge, en attendant de repartir vers de nouvelles aventures. Car le futur est là, tout proche.

Rendez-vous en 2001, pour la deuxième saison du *Réseau Divin*!

Patrick Bousquet
et Christophe Debien
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean



GÉNÉRIQUE

Pour Le Réseau Divin

▶ **Sister Death**
Trait moyen 12. PV 12. Couteau 30% (1d6), Pistolet 40% (1d8).

▶ **Miliciens de Drake**
Trait moyen 11. PV 11. Fusil-mitrailleur 25% (1d8), chiens, grenades.

▶ **Randolph Drake**
Trait moyen 18. PV 25. Canne-épée 80% (1d8).

▶ **Sondra Sanguinata**
Trait moyen 15. PV 23. Fouet 60% (1d6 + immobilisation), .44 magnum 55% (2d6+2), combinaison noire en kevlar (+1d8PV), Séduction 80%.

▶ **Wolfens**
Trait moyen humain 16. PV 28. Combat à mains nues 90% (1d6 +2).
Peuvent se changer en loups en 1d6 rounds, caractéristiques p. 133 des règles de *L'appel de Cthulhu*.

▶ **Torquemada**
Trait moyen 16. PV 16. Persuasion 80%, Intimider 99%, Occultisme 70%.

▶ **Frère Pedro**
Trait moyen 14. PV 14. Ventriloquie 95%, Paraître sympathique 90%, Dissimulation 66%, Se cacher 75%, Stylet 80% (1d6).

▶ **Golem**
FOR 30 CON 30 TAI 25 DEX 7 PV 50
Deux épées 40% (2d6+2). Un parchemin invocatoire est placé dans sa bouche. S'il est retiré, le golem se désagrège, sinon il s'autorépare à raison de 1PV par round.

▶ **Bikers et tueurs du Boucher**
Trait moyen 10. PV 10. Pistolet 30% (1d8), Fusil-mitrailleur 40% (1d10), Moto 70%. Possèdent quelques système de repérage SAASI. Si le Boucher s'est emparé du matériel du Seal, ajoutez des gilet en Kevlar (+1d6PV), des lance-grenades, des mines antipersonnel et autres joyeusetés.


La fin du Boucher



Accessoire

Le nécessaire du voleur

Dans la plupart des jeux de rôle, le voleur se contente d'indiquer sur sa liste d'équipement : « Outils de voleur ». Ce qui lui permet de : désamorcer des pièges (j'utilise mes outils de voleur), d'ouvrir des portes (j'utilise mes outils de voleur), d'escalader des murs (j'utilise mes outils de voleur). Sans être adepte du réalisme à tout prix, il peut être intéressant de détailler un peu ces fameux outils. Cette première page est une check-list de ce dont vous aurez besoin en fonction de vos discrètes activités ; la seconde page revenant en détail sur la plupart des objets.

LA CHECK-LIST

La tenue de travail :

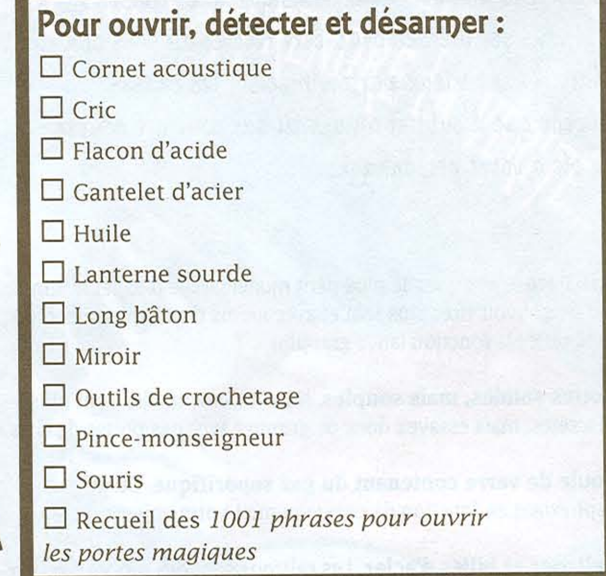
☐ Bottes solides, mais souples
☐ Ceinture avec compartiments
☐ Foulard, masque
☐ Gants
☐ Pantalon noir
☐ Veste noire ample avec plein de poches

Pour s'occuper des résidents :

☐ Boule de verre avec du gaz soporifique
☐ Caltrops et billes d'acier
☐ Poivre
☐ Poison

Pour grimper :

☐ Corde
☐ Grappin
☐ Griffes d'escalade
☐ Poignards d'escalade



Pour ouvrir, détecter et désarmer :

☐ Cornet acoustique
☐ Cric
☐ Flacon d'acide
☐ Gantelet d'acier
☐ Huile
☐ Lanterne sourde
☐ Long bâton
☐ Miroir
☐ Outils de crochetage
☐ Pince-monseigneur
☐ Souris
☐ Recueil des *1001 phrases pour ouvrir les portes magiques*

Pour se débarrasser des importuns :

☐ Arbalète
☐ Poignard, dague
☐ Sarbacane
☐ Shuriken

Pour les fans de James Bond :

☐ Bottes à talons creux pour planquer les petits objets de valeur
☐ Cire pour prendre les empreintes des serrures
☐ Épingle dans les cheveux
☐ Harnais pour rester suspendu sous des combles ou une toiture
☐ Lime cousue dans la couture du pantalon
☐ Manteau réversible
☐ Mini balai pour effacer les traces
☐ Poches discrètes cousues un peu partout dans le costume
☐ Postiches divers
☐ Semelles « grands pieds » pour laisser des traces ne correspondant pas aux vôtres (marche aussi pour les petits, existe en modèles non humains)

Un conseil

Afin de répartir votre équipement, pourquoi ne pas utiliser l'accessoire de jeu proposé dans Casus n°97 (silhouette de personnage), qui vous permettra d'indiquer où vous rangez chaque outil.

illustration : Rolland Barthélémy



Accessoire

LES EXPLICATIONS

Tous les objets ne sont pas décrits en détail ici. Nous vous donnons néanmoins quelques conseils qui vous sembleront peut-être relever du sens commun. Mais il vaut mieux parfois préciser les choses plutôt que d'oublier un détail qui pourrait coûter la vie à votre personnage.

Arbalète. Choisissez le plus petit modèle. Et le plus léger. L'intérêt est de pouvoir tirer plus loin et avec moins d'encombrement qu'un arc. Très utile : la fonction lance-grappin.

Bottes solides, mais souples. Non seulement elles sont plus discrètes, mais essayez donc de grimper avec des bottes de cheval.

Boule de verre contenant du gaz soporifique. Ou du gaz asphyxiant en fonction de ce que permet votre univers de jeu.

Caltrops et billes d'acier. Les caltrops sont des piques à quatre pointes, que l'on répand sur le sol. Efficaces contre les pneus de voiture, ils embarrassent également les poursuivants à pied peu agiles et les chevaux. Les billes sont efficaces en grande quantité.

Ceinture avec compartiments. Pratique quand on est dans le noir, pour retrouver tel ou tel outil. Ne mettez qu'un seul type d'objet par compartiment.

Cire pour prendre les empreintes des serrures. Il vous faudra un atelier de serrurerie pour pouvoir ensuite fabriquer les clés.

Corde. On la préférera en soie légère, résistante et longue. Néanmoins, la technologie locale n'en est pas toujours à ce stade. N'oubliez donc pas qu'une corde en chanvre est vraiment lourde et encombrante. Une deuxième corde est souvent indispensable car on laisse la première en place pour pouvoir repartir, ou tout simplement pour doubler la longueur totale.

Cornet acoustique. Soit pour écouter ce qui se passe de l'autre côté d'une porte avant d'entrer. Ou pour ouvrir un coffre à combinaison.

Cric. Quand la serrure résiste, on peut parfois dégonder la porte. Plutôt pour le travail en équipe.

Épingle dans les cheveux. On ne sait jamais. Vous pouvez être capturé et mis aux fers. Avec un peu de dextérité et beaucoup de talent, vous pourrez ouvrir vos menottes. (Les femmes ont un bonus à cet exercice.)

Flacon d'acide. Pour affaiblir ou détruire une serrure fragile.

Foulard, masque. Se noircir le visage est plus pratique sur le moment, mais en cas de fuite il vaut mieux avoir un accessoire facile à enlever. Choisissez quelque chose qui ne gêne pas la vue.

Gantelet d'acier. Quand on met la main là où ça risque de faire mal (désamorcer les pièges à loup, etc.).

Grappin. Là aussi, le grappin standard est encombrant. Il existe des modèles plus petits, mais peu évidents à utiliser, ou alors des modèles qui se déplient, qui ont l'avantage de l'encombrement réduit, et d'avoir une bonne faculté d'accrochage.

Griffes d'escalade. Pour spécialistes seulement. On risque vite l'accrochage bête en voulant chercher un objet dans un sac ou une poche. Font aussi office d'armes improvisées.

Huile. Ne sert pas qu'à éclairer, mais aussi à graisser les gonds pour plus de discrétion (une bonne porte n'est pas seulement défoncée, elle peut aussi être ouverte !).

Lanterne sourde. Indispensable pour éclairer devant soi, même si on a l'infravision.

Long bâton. Pour tester de loin, sonder, taper sur les dalles, etc.

Manteau réversible. Pour suivre quelqu'un qui change de quartier. Ce manteau est taillé dans un tissu riche d'un côté et tout rapiécé de l'autre.

Miroir. Pour voir dans les angles sans s'avancer. Peut se fixer au bout d'un bâton.

Outils de crochetage. Collection de fausses clés, de piques, de crochets. Ensemble allant d'un simple trombone (si vous êtes Mac Gyver) à une petite mallette.

Pantalon noir. Toute votre tenue doit être sombre et discrète. Mais ne sombrez pas dans le syndrome du ninja de la mort qui tue. Il est très difficile, quand on vient de faire un coup, de se réfugier dans une auberge accueillante quand on est vêtu de manière trop évidente.

Pince-monseigneur. Pour forcer les ouvertures récalcitrantes.

Poignards d'escalade. Utiles pour progresser le long des murs à base de blocs ou de pierre, afin d'avoir de meilleurs appuis. Les lames ont intérêt à être vraiment robustes et épaisses. Ces poignards font donc de piètres armes, mais s'il ne vous reste qu'eux, pourquoi pas ?

Poivre. A lancer dans les yeux des gardes. Ou à répandre contre les chiens renifleurs.

Postiches divers. Barbe, moustache, bandeau sur l'œil. Pour ne pas être reconnu quand on fait une filature ou pour prendre des renseignements de manière discrète. Utiliser du maquillage pour ressembler à quelqu'un d'autre est déjà un tout autre métier.

Poison. En poudre ou liquide, destiné aux boulettes de viande que l'on jettera aux chiens de garde. Une version somnifère est prévue pour les amis des animaux.

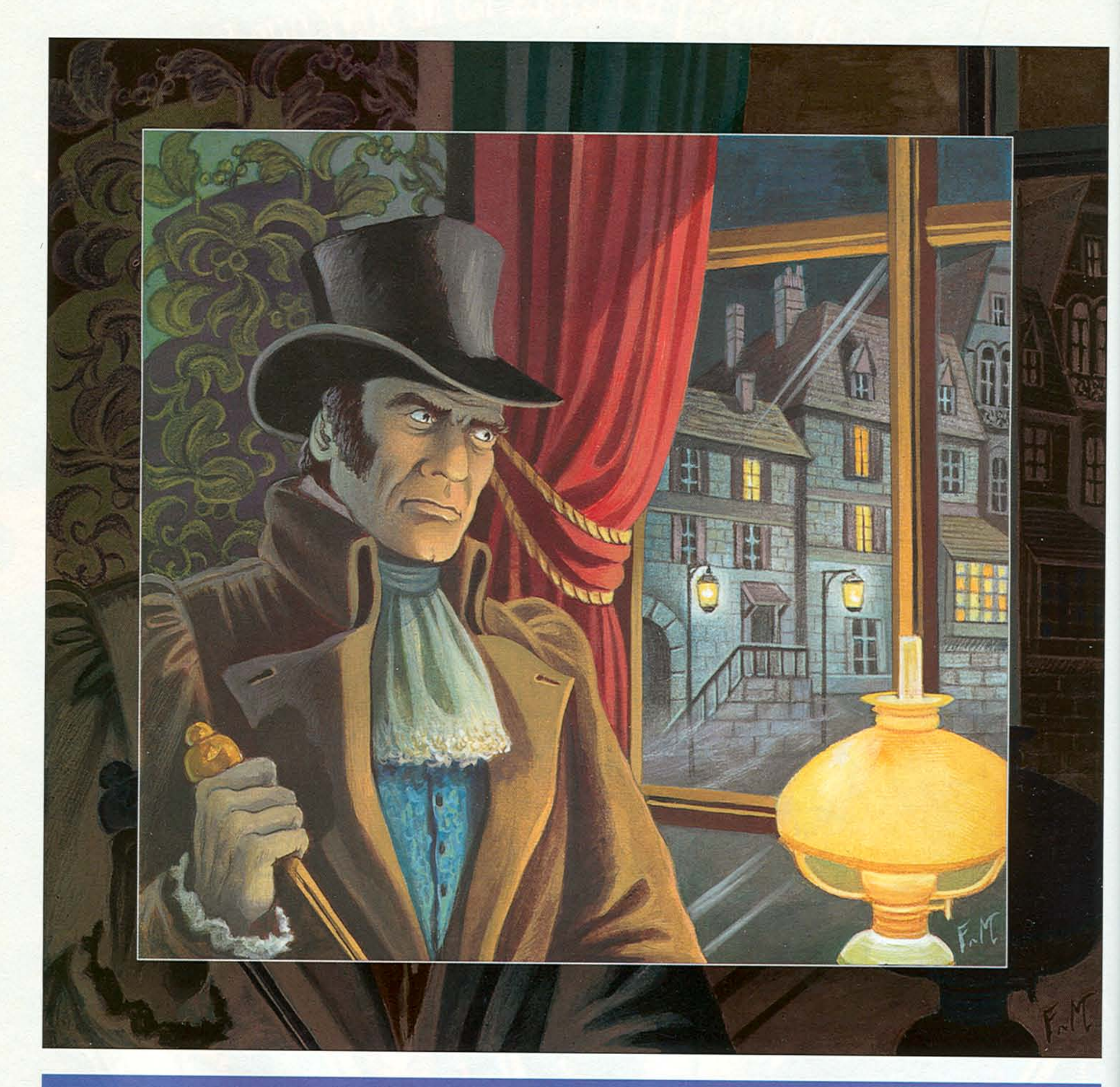
Sarbacane. Silencieuse et discrète, prévoir des substances diverses pour enduire les dards. Certains disent aussi avoir pu se cacher sous l'eau grâce à cette arme.

Shuriken. Ça, on l'a rajouté pour faire plaisir aux ninjas de la mort qui tue. Préférez une bonne dague. On peut toujours la lancer aussi, en dernier recours.

Souris. Ou tout être vivant de petite taille, que l'on envoie devant pour « voir ce qui va se passer ». Prévoir plusieurs exemplaires...

Veste noire ample avec plein de poches. Les poches doivent avoir des fermetures pour retenir les objets quand le voleur est pendu au plafond.

« 1001 phrases pour ouvrir les portes magiques ». Ouvrage compilé par Fwouinn le Parcheminé. À utiliser quand les autres méthodes ont échoué. Contient le célèbre : « Sésame, ouvre-toi ! »



PROFESSION

Personnages en clair-obscur

Le Mal avec un grand M a toujours été l'un des moteurs d'intrigues les plus importants de la littérature d'épopée fantastique et de science-fiction. C'est donc tout naturellement qu'il occupe une place au moins aussi grande dans les jeux de rôle. En général, l'incarnation de personnages mauvais reste la chasse gardée du meneur de jeu, mais il arrive parfois que les joueurs eux-mêmes souhaitent créer un personnage séduit par le « côté obscur ». Moyennant quelques règles simples, il leur est tout à fait possible non seulement de le faire, mais surtout d'en retirer un grand plaisir de jeu.

Pourquoi incarner un personnage mauvais ?

Un joueur peut être amené à incarner un personnage maléfique pour de nombreuses raisons. Certaines sont bonnes, d'autres moins. Nous allons examiner les trois plus répandues.

Pour se défouler

Parfois lassés des comportements « civilisés » que leurs personnages habituels sont contraints d'adopter, certains joueurs souhaitent incarner des personnages mauvais afin de faire exploser ce carcan de bonnes manières et de pouvoir s'éclater un bon coup. En fait, tout dépend de ce que l'on entend par « s'éclater un bon coup ». S'il s'agit de faire *Hellraiser* ou *Massacre à la tronçonneuse* en jeu de rôle, je ne crois pas que vous en tiriez grand-chose de constructif. Si en revanche il s'agit d'aller faire un petit tour du côté de la parodie intelligente, vous avez alors largement de quoi vous amuser. Certains jeux sont passés maîtres dans cet art difficile, comme *In Nomine Satanis*. Dans ce type de parties, le groupe est généralement constitué de personnages mauvais. Le maître mot est alors : humour noir.

Parce que le meneur de jeu vous le demande

Il peut arriver que le meneur de jeu vous propose, de sa propre initiative, d'incarner un personnage séduit par le Mal. Ce cas peut en particulier se présenter lorsque le scénario comporte des personnages prétirés. N'acceptez que si l'idée vous tente et si le niveau de « méchanceté » du perso vous semble jouable. Il est très désagréable d'être obligé de jouer un rôle délicat lorsqu'on n'en a pas envie.

Pour jouer « autrement »

Je crois que, en matière de jeu de rôle, il n'y a rien de moins enrichissant que de ne jouer qu'à un seul jeu en gardant toujours le même personnage. C'est un peu comme si un peintre décidait de n'utiliser qu'un unique tube de gouache pour tous ses tableaux. Nous avons à notre disposition une multitude d'univers de jeu, et toute une palette de personnages. Il serait dommage de ne pas en profiter. Un poète dont le nom m'échappe a jadis écrit : « L'ennui naquit un jour de l'uniformité. » Cette maxime s'applique pleinement aux jeux de rôle. Bien entendu, nous avons tous nos préférences pour tel ou tel type de personnage. D'aucuns ont une prédilection pour les nains guerriers, d'autres pour les chevaliers Jedi ou les détectives privés. Il n'y a rien là de répréhensible, mais il faut savoir parfois sortir des sentiers battus et flirter avec les limites du « roleplaying ». Aussi pourquoi de pas choisir de temps en temps de jouer « autrement », d'interpréter un personnage inhabituel ?
Les possibilités sont nombreuses. Vous pouvez par exemple décider d'interpréter un personnage du sexe opposé, de jouer simultanément deux personnages ou encore, et c'est le cas qui nous préoccupe ici, d'incarner un personnage maléfique.

Quelques exemples

Les possibilités d'incarnation d'un personnage mauvais sont vastes et probablement même illimitées. Voici quelques exemples choisis parmi une infinité de possibilités.

Le méchant malgré lui

Ce type de personnage a été immortalisé par la nouvelle de R. L. Stevenson : *Le cas étrange du Dr Jeckill et de Mr Hyde.* Il s'agit d'une créature ambivalente, sans cesse tiraillée entre le jour et la nuit. Il se transforme régulièrement (au coucher du soleil, à la pleine lune, etc.) en une créature bestiale au comportement souvent meurtrier. Selon les cas, lorsqu'il retrouve sa forme normale, il peut se souvenir de ses crimes ou au contraire ne rien se rappeler. Un tel état résulte généralement d'une expérience scientifique ratée ou d'une antique malédiction façon loup-garou. Ce type de personnage, malfaisant malgré lui, est conseillé aux joueurs débutants, car il a le mérite de permettre une intégration à peu près normale dans un groupe d'aventuriers, à condition bien sûr que la créature n'agresse pas ses compagnons. Le meneur de jeu peut même décider de prendre ce personnage à son compte lorsqu'il est sous sa forme maléfique, sans rien révéler au joueur des activités de la « bête ».

Le traître

Ce type de personnage, bien que disposant d'une espérance de vie assez limitée, est en général très apprécié. Je déconseille fortement aux meneurs de jeu d'en abuser, surtout si les autres joueurs interprètent leurs personnages favoris. Cela dit, une fois de temps en temps, et si possible avec des personnages prétirés, l'infiltration d'un traître parmi les personnages-joueurs peut pimenter agréablement une séance de jeu. Ce type de rôle demande un minimum de finesse et d'expérience. Il est de ce fait plutôt conseillé à des joueurs chevronnés. Si vous avez décidé d'incarner un traître, essayez de donner une petite chance à vos partenaires de jeu, en laissant échapper ici et là un ou deux indices qui peuvent leur permettre de vous démasquer (ce qui implique qu'il faut lui trouver une raison ou une cause pour laquelle il trahit). Il est très facile d'interpréter un traître parfait, il vous suffit de jouer votre rôle comme s'il était réellement ce qu'il prétend être. Étant donné que la prestation de tout joueur, que son personnage soit ou non un traître, est de jouer un rôle, la supercherie est quasiment indécelable si vous n'aidez pas un peu les autres joueurs.

Le beau ténébreux

Avec le beau ténébreux, nous abordons de plein fouet le Mal romantique. Tout comme le « méchant malgré lui », le beau ténébreux est un damné, mais il a choisi de vivre en équilibre avec sa damnation, autant que faire se peut. L'un des traits principaux de ce type de personnage est sa sensualité. Comme tout héros romantique, le beau ténébreux est avant tout une créature sensuelle, il irradie un charme inexplicable qui attire à lui ses victimes potentielles. L'exemple le plus connu de ce type de personnage est bien entendu le vampire. Celui-ci ayant fait l'objet d'une abondante littérature (à commencer bien sûr par le jeu qui porte son nom), nous n'allons pas nous étendre sur le sujet. Je préfère aborder une autre variante du thème du beau ténébreux, moins fantastique, mais plus riche à mon goût. Le type de personnage auquel je pense est symbolisé par Lorenzaccio, le héros de la pièce de Musset. Lorenzo de Médicis était à l'origine un jeune idéaliste qui avait décidé de supprimer le tyran qui régnait sur sa ville. Ce monstre était la proie des vices les plus exotiques. Afin de gagner sa confiance, Lorenzo décida de partager les plaisirs interdits du tyran. Il ne tarda pas à devenir son compagnon dans la luxure, et petit à petit, il se mit à ressembler de plus en plus au tyran. Lorsqu'enfin Lorenzo parvint à l'assassiner, il réalisa qu'il était devenu ce qu'il détestait le plus et qu'il ne restait plus une parcelle de Bien en lui. Cette situation n'est pas difficile à adapter à un univers médiéval-fantastique et devrait fournir un terrain fertile pour de grands moments de roleplaying et de tension dramatique.

Le Mal naissant

Le personnage que je souhaite évoquer ici n'est pas à proprement parler maléfique, mais il est en passe de le devenir. Son plus parfait archétype est le personnage du magicien Raistlin, dans les deux trilogies originelles de la saga de *DragonLance*. A l'époque où se déroulent les trois premiers romans, qui sont la novellisation des principaux épisodes de la campagne du même nom, Raistlin est un jeune magicien en robes rouges (c'est-à-dire ayant choisi la voie de la Neutralité). Mais il sait qu'il est destiné à rejoindre le côté obscur. Ses compagnons et lui-même assistent impuissants à sa transformation graduelle en un mage maléfique, dont le but ultime n'est rien d'autre que de renverser la déesse du Mal pour prendre sa place. Jouer le rôle de Raistlin, ou d'un personnage du même type, au moment où il est encore « normal » mais où il commence à basculer dans l'obscurité, peut procurer de grandes satisfactions. Les relations d'un tel personnage avec les autres membres du groupe sont passionnantes à voir évoluer, aussi bien pour les joueurs que pour le meneur de jeu.

Quelques conseils

Si vous avez décidé d'incarner pour la première fois un personnage mauvais, je vous conseille de garder à l'esprit quelques recommandations. Elles vous permettront de pro-

fiter pleinement de votre personnage, mais aussi de ne pas gâcher le plaisir des autres joueurs.

● Trouvez une bonne raison pour que votre personnage puisse cohabiter avec ceux des autres joueurs.

Cette recommandation vous est tout particulièrement destinée si les autres PJ ne sont pas des personnages mauvais. Si vous n'en tenez pas compte, vous risquez de provoquer un phénomène de rejet. En effet, des personnes normalement constituées ne vont pas spontanément s'associer avec un individu dangereux et/ou amoral. Si vous voulez qu'elles vous acceptent, donnez-leur une bonne raison de le faire. Par exemple, il se peut que l'un des personnages soit un membre de votre famille ou encore que vous ayez un ennemi ou un but commun. Discutez-en avant avec les autres joueurs et essayez d'établir en accord avec eux des liens solides entre vos personnages.

● Ne mettez pas les PJ (ou les PNJ) dans l'obligation de vous neutraliser.

Évitez, sous prétexte que c'est dans la logique de votre personnage, d'accomplir les pires exactions devant des individus, joués ou non joués, dont vous savez pertinemment qu'ils ne sauraient tolérer de tels actes. Tout ce que vous réussirez à obtenir, c'est de les forcer à empêcher votre personnage de nuire, au besoin en le supprimant. N'oubliez pas que l'obscurité absolue n'existe pas !

● Attribuez quelques qualités (pas trop) à votre personnage.

Un être dont toutes les facettes de la personnalité seraient marquées du sceau des ténèbres serait très ennuyeux à jouer. En lui attribuant quelques qualités, vous renforcerez les tensions dramatiques au sein du groupe. Par exemple, votre personnage peut être le pire des bouchers sur un champ de bataille, mais ne pas supporter qu'on fasse du tort à une dame. Gardez à l'esprit le vieux symbole oriental du Yin et du Yang, il illustre très bien l'équilibre à respecter.

● Évitez les descriptions trop malsaines, préférez la suggestion à la description.

Supposons par exemple que votre personnage soit un tortionnaire professionnel émule de Torquemada. Inutile de décrire par le menu aux autres joueurs la manière dont il arrache les boyaux du prisonnier qu'il tente de faire parler. Vous obtiendrez beaucoup plus d'effet en décrivant la scène de façon allusive.

● Faites évoluer la psychologie de votre personnage au cours du temps.

Vous tirerez encore plus de satisfaction de votre personnage noir si vous mettez en scène la lutte que se livrent sans cesse le Bien et le Mal pour la possession de son âme. A vous de décider si vous préférez le voir sombrer de plus en plus profondément dans le gouffre ou au contraire lui faire rechercher une rédemption salvatrice. L'essentiel est que sa personnalité ne soit pas statique, mais en constante évolution. Pour cela, vous pouvez utiliser l'aide de jeu présentée ci-dessous.

Frédéric Ménage
illustration : Florence Magnin

Bad Attitudes

Il y a mauvais et mauvais, et la ou les raisons d'être mauvais influent différemment sur les actions des personnages :

- *Le « moins » mauvais, le juste méchant. Il a vécu un drame, une humiliation, et se venger sur une catégorie de gens, ou sur tout le monde, est un petit plaisir qu'il ne rate pas.*
- *Celui qui n'a pas de morale. Il fait souffrir sans arrière-pensée, comme on écrase un insecte qui dérange. Ce peut être un parfait naïf ou un tueur froid.*
- *Le perverti. Soit il a pris plaisir à faire le mal une fois et ne peut plus s'empêcher de recommencer soit comme Lorenzaccio, il y est venu peu à peu, sans préméditation. En tout cas il est conscient d'agir mal. S'il se domine difficilement, c'est juste un perverti, s'il ne se domine pas du tout, c'est un psychopathe (peu jouable).*
- *Le bestial. Partagé entre des périodes de pure bestialité et des périodes de conscience au cours desquelles il peut regretter sincèrement ses actes.*
- *Le pire des mauvais (qui n'a d'intérêt que pour le MJ car il est de la race des grands méchants). La cause de sa malice est perdue dans les brumes de l'enfance. Faire souffrir les autres est l'un de ses seuls plaisirs dans l'existence. Stupide, il est pathétique ; intelligent, il est redoutable.*

AIDE DE JEU

L'échelle des nuances

Pour aider les joueurs à mieux situer leur personnage sur l'échelle du Bien et du Mal, certains jeux proposent des règles de simulation spécialement écrites à cet effet. On peut citer par exemple les points de Force dans *La guerre des Étoiles*, les points d'humanité dans *Vampire* et même, en un certain sens, les règles d'alignement dans *Donjons & Dragons*. L'aide de jeu que je vous propose a été élaborée dans le même esprit, mais concerne uniquement les personnages mauvais. Le tableau ci-dessous regroupe six traits de caractère parmi les plus répandus chez les personnages mauvais de la littérature fantastique. Pour chacun de ces traits de caractère, le tableau propose cinq « nuances » possible, allant du meilleur au pire. Bien entendu, puisqu'il s'agit d'un personnage mauvais, le côté « pire » est plus développé. En fait, selon les traits, le côté « meilleur » peut être plus ou moins atrophié.

TRAIT	1	2	3	4	5
Cruauté	A pour devise : « Ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fasse à toi-même. »	A pour devise : « Œil pour œil, dent pour dent. »	Parfois méchant	Cruel	Sadique
Félonie	Homme (ou femme) d'honneur	Fiable	Peu fiable	Fourbe	Félon
Couardise	Ne connaît pas la peur.	Courageux	Normal	Impressionnable	Pleutre
Soif de sang	Ne tue qu'en cas de légitime défense.	Ne tue qu'avec de bonnes raisons	Violent	Aime se battre et tuer	Boucher
Volonté de pouvoir	Indifférent au pouvoir	Ambitieux	Chef de bande	Veut devenir calife à la place du calife	Veut devenir Dieu à la place de Dieu
Insensibilité	Sensible, compatissant	Se laisse parfois émouvoir	Solide, a le cœur bien accroché	Dur à cuire	Cœur de marbre
Colère	Parfaite maitrise de soi	S'emporte si on le cherche vraiment	S'emporte facilement, a le sang chaud	Colérique	Berserk

Prenons deux exemples : en ce qui concerne le trait Cruauté, il serait difficile d'imaginer un personnage mauvais d'une extrême gentillesse. C'est pourquoi le premier niveau accessible est « devise : ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fasse à toi-même », le ton suivant présentant déjà une nuance moins sympathique : « devise : œil pour œil, dent pour dent ». En revanche, en ce qui concerne le trait Couardise, il est tout à fait possible d'imaginer un personnage mauvais « courageux », voire « ne connaissant pas la peur ».

Vous pouvez utiliser ce tableau pour préciser la psychologie de votre personnage lors de sa création. Il vous suffit d'entourer dans chaque ligne le « ton » approprié. Par la suite, la grille sera utilisée pour figurer l'évolution du personnage. Ce suivi peut être assuré par le joueur lui-même, ou bien par le meneur de jeu qui modifiera le classement dans l'échelle des nuances en fonction des actes du personnage.



Le Collectionneur : silhouette imprécise se découpant en contre-jour dans une ruelle, gentleman distingué perdu dans les volutes de son cigare, créature improbable recluse au fond d'une échoppe millénaire, autant de visages, autant de rencontres pour vous entraîner sur la route du mystère… Car peu importe l'époque ou le lieu, des abyssales demeures de l'Âge sombre aux holostores des Ères nouvelles, il est là, immuable et fascinant, il est le Collectionneur… Pour vous, il ouvrira les portes de son savoir en exhibant quelque chef-d'œuvre unique ou trésor porté disparu. Il vous lancera sur les traces de légendaires reliques ou vous dévoilera les secrets de ses salles dérobées. Et, parfois, il vous permettra de consulter ses précieux grimoires ou de profiter de quelque artefact… en échange de futurs services.

Le hangar du Dr Marty F.

Ce mois-ci, notre Collectionneur s'appelle le Dr Marty F. Expert en technologies avancées, il vous invite à découvrir toutes sortes d'équipements étranges que vous pourrez réutiliser dans vos univers contemporains (campagne du *Réseau divin*, *Cthulhu 90*, *Conspirations*).

New York. Quelque part sur les rives de l'Hudson

Hangar n° 106 : musée-laboratoire du Dr Marty F., 28 ans, petit génie des technologies de pointe employé officieusement par les services spéciaux de l'armée. Signes particuliers : paranoïaque, instable et bizarre…

« Savez-vous Messieurs que nous approchons de l'ère du Verseau ? Non, évidemment… Et pourtant, de grands changements vont avoir lieu et il faudra être prêt. C'est pourquoi j'accepte de vous aider, et de vous laisser admirer quelques-unes de mes trouvailles… Veuillez m'excuser de ne pas être présent avec vous en chair et en os, mais rassurez-vous : le hangar est truffé de caméras et de micros qui me permettent de surveiller le moindre de vos gestes et de vous conduire parmi mes innombrables curiosités… Nous allons commencer par mes prototypes, voulez-vous ? Ah, une dernière chose ! Surtout ne touchez à rien sans m'en avertir, vous risqueriez d'y perdre votre existence terrestre. Et Pluton sait ce que vous réserve votre prochaine réincarnation ! »

Guidé par la voix métallique du Dr Marty F. tombant des haut-parleurs disposés aux quatre coins du hangar, vous découvrez un gigantesque capharnaüm d'épaves électroniques baignant dans la poussière cuivrée et d'écœurantes effluves de soudure. Soudain, vous

vous arrêtez devant une enfilade de vitrines blindées, baignées d'une lumière bleuâtre…
« Vous avez devant vous les prototypes version bêta de trois inventions de mon cru, destinées à améliorer le rendement des agents en mission.
Tout d'abord le **Système d'Analyse Automatique de Silhouette et d'Identification**. Un petit gadget dont je suis très fier. Comme vous le voyez, il est constitué de deux parties : une sorte d'œilleton métallique à placer devant l'œil gauche, relié par un câble souple à un boîtier de poche. En fait, l'œilleton contient une caméra microscopique permettant d'enregistrer tout ce que vous voyez et un écran LCD translucide destiné à afficher des informations. Le boîtier est un micro-ordinateur doté du logiciel Anamorph©, un programme de reconnaissance morphologique. Ainsi, avec ce dispositif, chaque visage que vous regardez est instantanément analysé, codé et comparé aux données de l'ordinateur (photo, poids, taille et description approximative) pour vous fournir une identification (précision de 20 à 80 % selon le type de matériel, les conditions…). La portée maximale est de 50 mètres et le prix de cet objet exceptionnel varie de 5 000 à 10 000 $. Ingénieux, non ? J'en connais plus d'un au FBI qui aurait aimé posséder un SAASI lorsque le Boucher de Dallas s'est introduit dans l'escorte présidentielle…
A côté, vous pouvez admirer une série de **lunettes à vision infrarouge**, vous savez la technologie qui permet de visualiser dans l'obscurité les ondes de chaleur émises par toute créature à sang chaud. Oh, je n'ai rien inventé, je les ai juste un peu améliorées : augmentation de la résolution, utilisation de matériaux ultra-légers… Regardez-les de plus près : vous avez la version portable (2 000 $), composée d'un casque type walkman et de deux tubes à lumière IR, et la version lunette (1 500 $) adaptable sur la plupart des armes de précision. Mais avez-vous remarqué la prise latérale ? C'est là que j'ai apporté la plus grande innovation. En effet, cette prise permet de coupler les lunettes à un dispositif informatique (à peine 2 kg) de traitement des images obtenues par colorisation et reconstitution 3D, vous donnant l'impression de voir comme en plein jour (pas de malus pour tirer sur une cible à sang chaud dans l'obscurité). Enfin, je travaille sur le couplage à une source légère de rayons X pour voir ce qui se passe à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un véhicule. Le prix de cette merveille ? 4 000 $.
Enfin, permettez-moi de vous présenter une petite innovation qui va vous faire gagner beaucoup de temps : la **mallette d'interrogatoire rapide**. Pour la mettre au point, je me suis basé sur les derniers travaux en matière de psychanalyse et d'hypnose qui affirment que l'on peut abaisser de manière artificielle le niveau de conscience d'un individu pour accéder aux informations dissimulées dans son inconscient. Ainsi, vous trouverez un ensemble de seringues toute prêtes contenant des molécules pharmaceutiques inédites destinées à induire un état de somnolence dirigée chez le sujet interrogé. Ensuite, vous disposez sur son crâne les trois électrodes de mon encéphalo-stimulateur de poche et vous obtenez tous les renseignements que vous voulez (faire parler un individu : en fonction des équipements, succès 50 à 80 %, - 2 % par point de POU). Le seul risque est d'induire une crise convulsive mortelle chez le patient (dans 10 % des cas). 2 500 $.
Voilà, j'espère avoir satisfait une partie de votre curiosité. Vous pouvez consulter les documents qui traînent sur cette table là-bas. Je pense que vous y trouverez quelques petites choses utiles…
Ah, j'oubliais, pour toute commande, j'accepte les cartes de crédit… Que voulez-vous, je prépare mon prochain Karma. »

Christophe Debien
et Patrick Bousquet
illustration : Frédéric Blanchard



Système d'Analyse Automatique de Silhouette et d'Identification

Lunettes à vision infra-rouge, oreillette et microémetteur.

Devis d'équipement de véhicule

Type : Porsche Carrera noire
Immatriculation : SX-1205-P2L
Propriétaire : Gouvernement des États-Unis

Installation de vitres blindées électriques	1 500 $
Renforcement de la caisse avec pose d'arceaux de soutènement antidéformation	60 000 $
Blindage de la carrosserie	40 000 $
Peinture antichoc	2 000 $
Absorbeur de choc avant et arrière	35 000 $
Mise en place d'un dispositif CarTracer	6 000 $
Pose d'un jeu de pneus tout terrain anticrevaison	1 200 $
Main d'œuvre	60 000 $
Total :	203 500 $

Ainsi équipé, le véhicule est capable de résister à d'importantes contraintes mécaniques : choc frontal avec un autre véhicule léger ou un mur, attaque par armes à feu… ou au moins de permettre la survie des passagers. Le dispositif CarTracer est composé d'un boîtier dissimulé dans l'un des éléments du véhicule et permet de le repérer par satellite en cas de perte ou de vol.



Poing électrique, bombe lacrymogène et arme à feu en plastique polymère.

Équipement d'autodéfense en usage dans les forces de police

Lampe flash. Éblouit toute cible qui lui fait face jusqu'à 15 mètres (jet de pourcentage sous la Dextérité ou aveuglé pour 2d6 mn). Chaque lampe peut être utilisée 3 fois avant d'être rechargée (3 heures pour recharger la batterie). (100 $).
Poing électrique. Appareil de contact électrocutant l'adversaire qui reste évanoui pendant environ 20 (1d6+10) minutes. (50 $).
Bombe lacrymogène. Neutralise l'adversaire pendant 10 (1d6) minutes. 20 doses. (20 $).
Stylo injecteur paralysant. Doit être mis en contact avec le cou de l'adversaire, injection automatique de substance somnifère (instantané, la cible doit réussir un jet de pourcentage égal à son score ou moins en Constitution ou s'endormir profondément pour 1d6 heures). (Stylo injecteur : 1000 $, cartouche de produit injectable : 400 $).
Armes à feu en plastique polymère. Permet de passer les détecteurs de métaux sans être repéré. N'existe qu'en version légère, pistolets, etc. (pas de fusil, ni de fusil-mitrailleur). Devient inutilisable après 50 tirs (usure maximum). Illégal : compter 10 fois le prix de l'arme normale.
Silencieux. Adaptable sur diverses armes. 50 tirs en moyenne après quoi le silencieux devient inefficace. Coût : 1/4 du prix de l'arme.

LISTING PARTIEL DES RÉFÉRENCES DISPONIBLES POUR MISSIONS DE TYPE STANDARD

● **Matériel de communication (réf. : Com.X012 à Com.X017)**

Téléphone portable. Autonomie 48h. Fonctionnement garanti à travers la planète dans tous les centres urbains et à proximité des axes routiers. (100$). Options : dispositif électronique antirepérage (120$), carte modem et logiciels de communication (250$).

Micro-ordinateur portable multimédia. Autonomie 72h. Compatibilité tous systèmes. Équipement : lecteurs de disquette, CD-Rom 12 vitesses, modem haute densité. (3500$). Options : coque antichocs (résistance 4G), (1000$) ; coque étanche (jusqu'à 100m), (1500$) ; abonnement Internet avec accès aux banques de données spécialisées : médecine, occultisme, etc. (jet d'Informatique pour rechercher une information sur un sujet donné, avec malus de 0 à -50% en fonction de la difficulté du renseignement recherché), (100$ /mois).

Antenne parabolique escamotable. Autonomie d'amplification : 48h. Poids : 5kg. Encombrement : 70cm de diamètre, repliable par système type éventail (boîtier de 70 x 10 x 4). Permet de capter les émissions satellites et de connecter un téléphone, un ordinateur, etc. même en plein désert. (1000$).

Oreillette et microémetteur. Autonomie : 24h avec piles lithium miniatures. Portée : 1km. Émission/réception entravée par les obstacles importants (tunnels, sous-sols, etc.). Discrétion optimale (taille d'un bouchon auriculaire pour le récepteur et d'un filtre de cigarette pour l'émetteur). (500$ par système).

● **Matériel de surveillance et de détection (réf. : Spy.Z625 à Spy.Z634)**

Jumelles autofocus avec amplification de luminosité. Portée : 1000m. (1000$).

Microcamescope. Autonomie : 72h avec batterie cadmium-chrome. Encombrement minimum : taille d'un paquet de cigarettes. Cassette de 6 heures. (4000$). Option : kit de vision infrarouge (1000$).

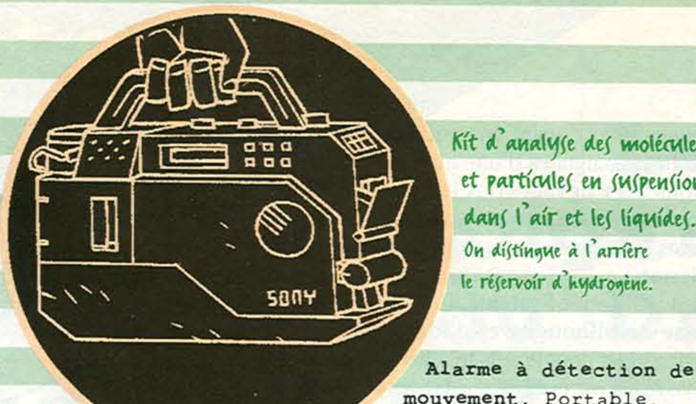
Fibroscope optique. Mini caméra montée sur un tube souple flexible de 6m. Utile pour regarder sous une porte sans l'ouvrir, par une fenêtre inaccessible, etc. (2000$).

Micro espion. Taille d'un bouton de manchette, fixé facilement grâce à une face comportant une bande ultra adhésive. Portée : 500m. Autonomie de 4 jours avec micro pile, indéfinie si fil de raccordement électrique. (1000$).

Détecteur de micro espion. Pour détecter le micro ci-dessus, 70% de succès (+/- 20% en fonction de la sensibilité des détecteurs utilisés). Portée : 5m. (3000$).

Mini clip émetteur de signal. Taille d'un bouton de manchette, à épingler sur un suspect, sous une voiture, etc. Permet de repérer la cible sur un radar de poche avec la direction et la distance. Fiabilité de 100% dans un rayon de 3km, -20% par km au-delà ou par obstacle important (tunnel, parking souterrain, etc.). (Système de repérage : 10000$, un mini clip : 1000$).

Système de repérage satellite GPS. Valise d'environ 2kg contenant le nécessaire (émetteur/récepteur/protocole de recherche des satellites) pour permettre une localisation précise de l'utilisateur : altitude, longitude et latitude. (2000$).



Kit d'analyse des molécules et particules en suspension dans l'air et les liquides. On distingue à l'arrière le réservoir d'hydrogène.

Alarme à détection de mouvement. Portable, installation rapide de 4 capteurs couvrant un périmètre de 200m2, batterie de 48h. (1000$).

Kit d'analyse des molécules et particules en suspension dans l'air et les liquides. Comprend un mini laboratoire avec éprouvettes, réactifs et chromatographe portable permettant de déterminer plus ou moins précisément la nature d'éléments dilués dans l'eau, repartis sur les aliments ou dispersés dans l'air (analyse réussie sur un jet de Chimie +20%). Mallette de 3kg. (2000$).

● **Matériel de protection et de soins (réf. Aid.R25 à Aid.R30)**

Gilet en kevlar. Léger, pratique à dissimuler sous des vêtements amples, il offre une bonne protection contre les armes blanches ou à feu (+5PV). (600$).

Manteau en kevlar. Destiné aux opérations d'intervention dangereuses (+10PV), il ressemble à un imperméable mais pèse près de 5kg. (2000$).

Masque à gaz. Dernier modèle réglementaire depuis la guerre du Golfe, il permet de filtrer les principaux types de toxiques respiratoires ou gaz de combat. (300$).

Masque respiratoire. Livré avec une cartouche d'oxygène comprimé apportant une autonomie de 1 heure, il permet de respirer en toute liberté sous l'eau ou dans une atmosphère viciée. (500$).

Kit de survie. Contient une couverture chauffante (papier pliable tenant dans une poche), une boussole, un couteau suisse, une corde fine de 15m, des rations pour 1 personne pendant 8 jours (ou 2 personnes pendant 4 jours, etc.), ainsi que le matériel de premiers secours : pansements, alcool, petite chirurgie, morphine, insuline, etc. (permet de récupérer 1d3PV si un jet en Premiers soins est réussi). Poids : 6kg. (1500$).

La liste ci-dessus n'est fournie qu'à titre indicatif. N'hésitez pas à demander mes "créations maison" dont voici quelques exemples :

La mallette de déguisement rapide. Très pratique dans une mission d'infiltration ou de surveillance en solo. Elle contient tout ce que la cosmétique fait de mieux à ce jour : fards, maquillages, faux nez, fausses dents, lentilles colorées, perruque, etc. Poids : 2kg. (400$).

Le sésame universel. D'encombrement minimum (un gros tournevis), il permet d'ouvrir sans les endommager tous les types de serrures magnétiques et mécaniques connus. (800$).

La trousse d'intervention sur système électronique. Contient divers composants, puces, systèmes de connexion, permettant de réparer ou de modifier un dispositif électronique (augmente de +2 à +20% un jet en Électronique lorsqu'on trafique un appareil, en fonction de la qualité du matériel de la trousse). Poids : 4kg. (2000 à 20000$).

500 MILLIERS *de rôlistes**



Manifeste pour le 10e art

Défendre le jeu de rôle, c'est aussi avoir une vision de l'avenir. Comme le jeu lui-même, cette vision est multiforme. Nous avons laissé la parole à deux responsables de Multisim[1], qui présentent leur credo.

Nous pouvons nous demander pourquoi après quinze ans (et cette durée nous renseigne sur le fait que le jeu de rôle n'est pas une mode), l'ensemble de notre milieu est si mal connu, si peu développé et même rabaissé par l'ensemble des médias de masse. En dépassant les querelles internes et les petitesses économiques, on peut chercher un élément de réponse dans le manque cruel d'une intelligence de l'activité, un vide dans l'analyse à la fois par les acteurs économiques et les utilisateurs.

Il est temps de poser les bases d'une réflexion sur notre passion. La BD a mis quarante ans à s'imposer comme le 9e art. Au regard de son statut de ghetto, le jeu de rôle ne peut attendre aussi longtemps, sinon ce sont les poubelles de l'histoire qui nous attendent. Ce travail doit être collectif, général et partagé. Nous avons entre nos mains tous les éléments qui peuvent faire exploser le jeu de rôle. À nous de les empoigner.

L'art du rêve

Il est temps de devenir les ingénieurs des mondes virtuels de demain.

Les auteurs de jeu de rôle jouissent d'une très grande liberté d'expression peu commune. Du fait de la petite taille du marché, des maigres enjeux économiques, très peu de pressions peuvent s'exercer sur les auteurs de jeu de rôle. Ils ont à leur disposition une liberté presque totale de thèmes, de manière d'écrire, de styles. Cette liberté est précieuse et doit être conservée le plus longtemps possible avant la mise sous coupe potentielle de l'activité. Il est alors inadmissible d'entendre parler de marketing et de loi du marché dans le jeu de rôle.

Écrire du jeu de rôle est aussi un changement radical dans la manière de raconter et de faire vivre des histoires. Devant le travail important de création que cela demande, un jeu de rôle est souvent (et à notre avis doit être) le produit d'une création collective, le fruit d'une réflexion commune, d'un partage global des idées. Ce partage induit alors une composante nouvelle et majeure dans la création, l'humilité. Tout auteur doit être prêt à voir son idée transformée, développée au delà même de ce qu'il a pu envisager.

Un jeu de rôle n'est pas fait que pour s'amuser (comme tous les jeux, d'ailleurs). Il est fait pour s'émerveiller, rêver, réagir, apprendre, vivre des moments forts. Il doit nous parler au plus profond. Peut-être plus encore que dans d'autres formes que prend l'art aujourd'hui, le jeu de rôle est l'un des moyens les plus forts pour vivre des émotions et ressentir des idées. Nous devons donner à jouer des problématiques. Vous devez réagir aux thèmes proposés.

Ainsi, les univers inventés doivent être porteurs de sens. Le temps est fini ou ces mondes n'étaient que des simples décors pour *dungeons bashers*, ou seules les règles et les statistiques importaient. Il faut une scénographie du monde. Nous la revendiquons.

Il faut aussi marquer des territoires de création, revendiquer des choix d'auteurs et engager des querelles de genres, quitte à les transcender plus tard. De même, une vraie critique doit se construire. Faisant fi des engagements partisans en faveur de tel ou tel autre éditeur ou bien d'une neutralité bienveillante censée protéger notre passion (mais qui en fin de compte l'étouffe), les journalistes et les critiques doivent commenter un jeu sur ses choix thématiques et artistiques, sa forme et sa présentation, la manière dont il s'inscrit dans l'histoire du jeu de rôle. Où est notre nouvelle vague? Où se trouve l'âge d'or du jeu de rôle? Qu'en est-il du jeu de rôle expérimental? Où sont les grosses machines « hollywoodiennes »?

Pour une politique de l'imaginaire

Toutes ces déclarations d'intention se heurtent aujourd'hui à une série d'obstacles qui peuvent signifier la lente agonie de notre passion.

Les médias se nourrissent de ce qui effraie la masse pour encore mieux le stigmatiser. Pourquoi le jeu est-il si effrayant? Parce qu'il échappe aux modèles de société actuels!

Si nous voulons continuer à partager nos imaginaires, nous devons prendre conscience de l'originalité de notre passion et de la liberté qu'elle nous offre!

Non, le jeu de rôle n'est pas une activité stérile, coupée de la réalité. En nous réunissant autour d'une table, nous ne nous laissons pas aller à une rêverie « inutile ». Nous formons un groupe et nous créons, grâce à cette formidable matière première qu'est le jeu. Nous expérimentons des situations, nous réagissons à des problèmes qui tirent leur origine de la réalité (voir les jeux contemporains ou cyberpunk).

Non, le jeu de rôle n'est pas dénué de morale. Mieux, il permet, par le biais du groupe, de fonder notre propre éthique. Même lorsque nous jouons à des jeux qui n'ont que peu de rapport avec la réalité, nous nous projetons dans un monde pour l'expérimenter et nous éprouver nous-mêmes. Qui s'est assez investi dans un jeu saura que ses expériences de jeu ont laissé une marque sur sa manière d'agir et qu'il a pu se servir de sa pratique dans la vie courante.

Si le jeu de rôle fait peur, c'est parce qu'il est innovant, parce qu'il échappe à un système de consommation passive du loisir. En somme, il offre une liberté inédite, forcément dangereuse si elle n'aboutit pas sur une loi inconsciente du groupe, et jugée comme telle par des gens qui n'ont jamais joué, ou ne le veulent pas. Cette liberté est inaliénable. Rien ne vous empêchera de créer et de partager votre imaginaire.

Il n'est pas besoin de chercher à ce que le jeu de rôle soit toujours plus populaire, il suffit d'une simple reconnaissance de ce moyen d'expression et que vous cultiviez cette originalité et cette liberté.

Si, selon Roger Caillois, les jeux sont le reflet de la société, alors le jeu le rôle nous enseigne beaucoup sur aujourd'hui et demain.

L'ensemble des acteurs du milieu ne sont pas des fous décalés et abrutis par le hard rock, mais des avant-gardistes de la révolution culturelle mondiale en marche. Le siècle prochain ne sera pas ou non spirituel, il sera ludique!

Stéphane Adamiak et Frédéric Weil

1. Éditeur de Nephilim, Rêve de Dragon, Guildes, mais aussi partenaire de l'éditeur de romans Mnemos.

* Après dissipation des brumes matinales.*



Meurtre à

Au nom de la Rose, du Poirot et du

MultiSim entrerait-il en religion ? Après *Credo* (voter les dogmes de la foi chrétienne), voici *Meurtre à l'abbaye*, un jeu d'enquête en milieu monastique. Enfilez la robe de bure de Guillaume de Baskerville ou de frère Cadfael, et traquez le coupable.

Saint Cluedo*, priez pour nous !

« Frère Cadfael, je vous cherchais ! Le père abbé vous demande de toute urgence. On vient de retrouver frère Adelme sous le pont de la Severn, sa robe était accrochée aux rochers qui affleurent à cet endroit.
— Est-ce qu'il est vivant ?
— J'ai bien peur que non, le prieur avait son air des mauvais jours et frère Jérôme était tout pâle.
— Hum, allez quérir le shérif de Shrewsbury. J'arrive... »
Ainsi pourrait débuter une partie de *Meurtre à l'abbaye*. Car bien entendu, à l'image des romans d'Ellis Peters (voir Inspirations bis), frère Adelme ne s'est pas noyé accidentellement, non. Et votre tâche va être de découvrir qui a commis pareille vilenie.

L'habit fait le moine

Parmi les suspects figurent les vingt-quatre moines résidant actuellement dans votre abbaye. S'y trouvent exceptionnellement réunis (bientôt Noël ?) des bénédictins, des franciscains et des dominicains. Et parmi eux, des révérends pères, des frères et des novices, des barbus et des glabres, des portant capuchon ou allant tête nue, et certains gras (comme seuls les moines savent l'être) et d'autres tout maigres (comme les moines seuls savent l'être). Il suffit de vérifier les alibis de chacun et celui qui n'en a pas ne peut être que le coupable, élémentaire !
Au début, l'un des moines (chacun est représenté par une carte) est retiré du jeu (c'est le coupable) et les cartes restantes sont distribuées entre les joueurs ou déposées dans un lieu accessible à tous, le parloir. Chaque tour de jeu va permettre de découvrir des indices sur la présence de membres de tel ou tel ordre, sur celle des barbus ou de ceux qui affectionnent le capuchon. De fil en aiguille, vous allez pouvoir construire le portrait-robot du meurtrier.

Les prières rythment la journée

L'originalité réside dans le fait que l'enquête est menée au rythme lent de la journée d'un moine. Vous devez déplacer le pion figurant votre personnage dans l'enceinte du monastère, de votre cellule à la bibliothèque, ou du parloir au confessionnal. Au gré de vos déambulations, vous rencontrerez les autres enquêteurs et pourrez leur poser une question. S'ils vous répondent, ils pourront à leur tour vous interroger, et vous devrez répondre (voir plus loin, « Précision de règle »).
Toutes les quatre heures, ou tous les quatre tours de jeu, c'est la messe. Tous les moines se rendent à la chapelle et les rumeurs vont bon train. Dans les murmures et les odeurs d'encens, les renseignements circulent. A la première messe, vous devez donner à votre voisin de gauche une carte de votre choix (un suspect qu'il pourra éliminer de sa liste) et vous recevrez de votre voisin de droite une carte, vous permettant de rétrécir le champ des assassins potentiels. A la deuxième messe, ce sont deux cartes qui sont échangées, trois à la messe suivante, etc. Si vous n'avez pas assez de cartes en main, vous devez passer tout votre jeu à votre voisin de gauche. Inutile de dire que les possibilités se réduisent rapidement ! Après la messe, il se passe toujours quelque chose, tirez une carte Événement et appliquez-en le résultat. Le père abbé peut se fâcher et imposer une pénitence à deux moines, pris au hasard (dans leur cellule, pendant un tour) ou une suspicion particulière peut naître envers les bénédictins et chaque joueur doit en montrer un, s'il en a dans sa main.

Entre les messes, les moines travaillent

Chaque lieu visité en travaillant peut aussi être source d'événement :

- Au confessionnal. Vous prenez une carte au hasard dans la main du précédent joueur à s'être rendu dans le même confessionnal (il y en a deux).
- Dans la cellule d'un autre moine. Vous pouvez prendre une carte dans la main du propriétaire de la cellule, mais si vous êtes surpris par ce dernier, vous irez passer un tour en pénitence dans la chapelle.
- Au scriptorium. Vous piochez au hasard une carte dans la pile de « Livres du scriptorium » et vous en appliquez les conséquences, immédiatement ou plus tard... Cela va du Traité d'astrologie arabe (grâce à l'interprétation des signes du ciel, vous glanez des renseignements supplémentaires) au Plan du monastère (qui dévoile un souterrain menant directement de la crypte à plusieurs autres salles).
- A la bibliothèque. Vous avez accès aux livres les plus précieux, mais aussi les plus dangereux, les plus chaotiques. Par exemple, *L'évangile de Judas* vous fera échanger tout votre jeu avec celui d'un autre joueur de votre choix.
- Au parloir. S'il reste des cartes Suspects non distribuées, vous pouvez en prendre une ; dans le cas contraire, vous pouvez demander au joueur de votre choix de vous

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Les mécanismes et le thème qui en font un jeu d'ambiance agréable sans prétention.

On regrette
La qualité « bas de gamme » du matériel, particulièrement le plateau en carton souple.

Inspirations

On ne présente plus Umberto Eco, universitaire italien féru de culture française, auteur de quelques romans (*le Pendule de Foucault*, *L'île du jour d'avant*) et de passionnants essais sur l'histoire intellectuelle de l'Europe. *Le Nom de la Rose*, plein de références borgésiennes, est un roman criminel d'une rare maîtrise, dans l'Europe de la fin du Moyen Âge, agitée de soubresauts socio-religieux.

* Avez-vous remarqué que c'est presque l'anagramme de Saint Cloud ?

l'abbaye

Sherlock Holmes



montrer une carte, dont vous préciserez une ou deux caractéristiques (un gros dominicain, un novice à capuchon...). S'il a en main une ou plusieurs cartes correspondant à la question, il doit vous en dévoiler une, sinon, il déclare qu'il n'en a pas.

- A la crypte. En priant saint Galbert, dont les reliques font la gloire de votre modeste abbaye, vous recevez une croix qui permet de jouer deux fois de suite plus tard dans la partie.
- Dans la salle du chapitre. Vous pouvez prendre la parole (avoir voix au chapitre, ça vient de là) et faire une révélation ou une accusation.

Révélation, accusation, punition

Dans la salle du chapitre, et à votre tour de jeu, vous pouvez donc annoncer publiquement le résultat de vos recherches. Vous pouvez simplement dévoiler une caractéristique de celui que vous croyez être le coupable. « C'est un bénédictin qui a fait le coup », ou encore « Il est barbu, je le sais ». Ces révélations seront notées et utilisées lors du décompte des points, en fin de partie (révélation exacte : +2 pts, fausse : -1 pt).

Enfin, si vous vous sentez suffisamment sûr de vous, et à condition qu'il n'y ait plus de cartes au parloir, vous pouvez révéler l'identité du coupable. Si un des autres joueurs a en main la carte du moine que vous accusez, il le disculpera et vous devrez faire pénitence dans la chapelle ; dans le cas contraire, la partie est terminée et vous n'avez plus qu'à compter les points (accusation injustifiée : -2 pts, réelle : +4 pts).

Précisions de règles

Chaque fois que vous croisez un autre enquêteur sur le plateau, vous pouvez lui poser une question. Par exemple : « As-tu vu le Révérend Père Mathieu ? » ou « Combien de franciscains as-tu en main ? », tout est permis, la seule restriction étant que la réponse ne doit pas obliger à désigner nommément un des suspects. La question « Qui soupçonnes-tu ? » est interdite, mais « Est-ce que tu soupçonnes Nicolas, le novice ? » est permise.

Deux attitudes sont possibles après une question : soit on refuse tout simplement de répondre, prétextant un vœu de silence (qui ne sera que momentané, car vous pourrez parler de nouveau dès la prochaine rencontre) ; soit vous répondez à la question, et dans ce cas, vous êtes contraint de dire la vérité. Bien entendu, si la question est du genre « Combien de dominicains soupçonnes-tu encore ? », votre seule obligation est d'être de bonne foi. Et à la question que votre interlocuteur vous posera en retour, vous devrez aussi, bien évidemment, répondre par la vérité. Dans un monastère, Monsieur, on tue, parfois, mais on ne ment pas, jamais !

Dans la règle, il est fait mention d'un « jeu de base », qui consiste en fait à fermer la porte de la bibliothèque, afin de la rendre inaccessible. Les livres qui s'y trouvent rendent en effet les parties trop aléatoires, cela étant plus particulièrement sensible à trois joueurs.

Quelques archétypes

L'un des auteurs du jeu distingue trois types de joueurs :

- L'inquisiteur, qui joue en s'efforçant d'obtenir des renseignements et posant sans cesse des questions. Il va faire des suppositions, basées sur des déductions souvent fort complexes, qui le mèneront à des révélations rapides, souvent erronées...
- L'érudit farfelu, qui est toujours fourré au scriptorium. Son incessante quête de l'information le pousse à faire circuler les cartes, les livres et les renseignements. Il ne fera de révélation que s'il est sûr de lui... ou pour provoquer des réactions chez les autres participants.
- L'empalmeur, qui ralentit le jeu, construisant tranquillement ses propres déductions tout en orientant ses adversaires sur de fausses pistes.

J'y ajouterais l'académicien, qui cherche dans les livres et questionne habilement son entourage pour n'émettre qu'à coup sûr une révélation, une seule, mais la bonne, alors que le reste du monde est encore dans l'erreur. Ou encore le statisticien, qui profite de la moindre ouverture pour faire une révélation, comptant sur la chance, ou les grands nombres, pour gagner « aux points ».

Dernier détail : si vous êtes rôliste, ne tenez pas compte de la durée des parties. Il est indiqué « Une heure environ », mais cela peut être beaucoup plus long, n'est-ce pas, frère Pierre ?

André Foussat

Pour des infos ou des conseils sur « Meurtre à l'abbaye »
faidutti@imaginet.fr
http://www.imaginet.fr/~faidutti/homepage.html

FICHE TECHNIQUE

- *Meurtre à l'abbaye* est un jeu de plateau en français pour 3 à 6 joueurs.
- *Éditeur* : MultiSim.
- *Auteurs* : Bruno Faidutti et Serge Laget.
- *Matériel* : plateau cartonné, 1 livret de règles de 6 pages, 74 cartes (Suspects, Événements, Livres divers), 6 pions de couleur symbolisant les joueurs, des dés, 6 croix (à découper), 6 fiches-résumés des règles et un bloc de fiches pour noter ses renseignements.
- *Prix* : environ 250 F.

Inspirations bis

Ellis Peters (nom de plume de l'Anglaise Edith Pargeter) est moins connue chez nous, mais ses romans policiers, dans la lignée d'Agatha Christie ou de Robert van Gulik, qui content les aventures d'un moine gallois dans l'Angleterre du XIIe siècle ont eu un succès tel qu'une série télévisée en a été tirée. Avant d'entrer dans les ordres, frère Cadfael a eu une vie mouvementée qui lui a fait découvrir l'Orient lointain et l'art de guérir par les herbes. De retour au pays, il entra dans les ordres. Mais dans cette Angleterre en pleine guerre civile, le calme de la vie monastique est souvent troublé, et lorsque surviennent meurtres et disparitions, le moine sait encore démêler l'écheveau des passions humaines. Ellis Peters est morte il y a un an, et les aventures de frère Cadfael, une vingtaine disponibles en 10/18 dans une très bonne traduction, sont maintenant terminées.

Aux quatre coins des cartes

Édito

Oh ! qu'il est vide ce début de mois de janvier, celui pendant lequel nous testons les nouveautés, que nous rédigeons nos articles. Presque tous les jeux de cartes ont attendu novembre dernier pour paraître, laissant décembre et janvier orphelins. Heureusement que les tournois de découverte de *Visions* nous ont permis de jeter un petit coup d'œil aux cartes en avant-première.
En ce qui concerne les jeux qui marchent aux États-Unis, on est plutôt surpris par le manque d'intérêt pour *X-Files*, et l'engouement provoqué par *Battletech*.
Quant à *Star Wars, Middle Earth* et *Legends of the Five Rings*, ils continuent leur bonhomme de chemin. Évidemment, *Magic* reste toujours le leader incontesté.



Explorez la ville mythique de Sarkomand, au nord des Contrées du Rêve.

Et un de plus dans la série : c'est spécial, c'est rare, c'est cher et tout le monde va l'acheter. Le classeur *Mirage*, par Ultra•pro, avec un grande carte Maro sur la couverture, contient 4 feuillets vides (3 x 3 pochettes) et 41 pages avec les reproductions (sans texte) en petit format des cartes de l'extension *Mirage*. Tout ça pour juste deux fois le prix d'un classeur standard…

Actualités

Daedalus Entertainment

• Le *Players' Guide, volume I*, pour **Feng Shui** est disponible. Conseils et descriptions carte à carte de ce jeu basé sur les « films de Honk Kong ».

Multisim

• En avril 96, Multisim publiait **Guildes le jeu de cartes** (en même temps que *Guildes le jeu de rôle*). À cette occasion, un jeu concours à partir de cartes-énigmes avait été lancé (montant du gros lot : 30 000 F). C'est grâce à une équipe d'amis motivés et du magasin *La Crypte du Jeu* de Nîmes, que J.-M. Aquaviva a trouvé la solution : Sanctuaire des Songes.



J.-M. Aquaviva a la tête dans le jaune.

Chaosium

• Suite à des tempêtes de neige dans le Sud Dakota (un coup d'Ithaqua à notre avis), l'extension/jeu **The Dreamlands** est reportée à début février. Certains dessins semblent encore plus « psychédéliques » que ceux de *Mythos*.
• Plus de jeu de cartes **Doom** au programme. Trop cher pour les frêles épaules de Chaosium, qui a préféré décliner la prise de risque.

Target Games/Descartes Éditeur

• Hop ! Et une extension en français de plus pour **Doomtrooper** : *Apocalypse*. Vous trouverez de nouvelles règles (véhicules, pouvoir ki, attaques de l'adversaire, etc.) sur des cartes dans chaque Nécropak (le nom des pochettes-recharges).

White Wolf

• Suite à des licenciements, White Wolf arrête son département cartes à jouer. C'est donc la fin de **Rage** et d'**Arcadia**.

Le Seigneur des Anneaux

Le conseil de Fangorn est le nom collectif des organisateurs de tournois pour *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*. Il propose un gros document indiquant toutes les règles à suivre lors de tournois. En le feuilletant, nous sommes tombés sur deux règles optionnelles qui nous ont semblé intéressantes dans le cadre de parties amicales.

Levée des personnages

Les joueurs forment une réserve de dix personnages, parmi lesquels seront déterminés les personnages de départ (cette étape doit s'effectuer avant que les personnages de la pioche ne soient choisis). Les deux joueurs doivent ensuite révéler (simultanément) leur premier choix en matière de personnage. Si tous deux ont choisi le même, les deux personnages sont mis de côté et ne pourront apparaître dans aucune compagnie de départ. Chaque joueur révèle alors son deuxième personnage (sachant qu'il ne peut révéler un personnage déjà choisi par son adversaire ou lui-même).
Tout personnage qui n'est pas choisi en même temps par les deux joueurs finit dans la compagnie de départ de celui qui l'a révélé. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que la compagnie de chaque joueur soit forte de cinq personnages, que le total des points d'esprit de ces derniers soit égal à 20, que le joueur soit arrivé au terme des dix personnages (c'est-à-dire qu'il soit satisfait de sa compagnie de départ). Notez que même lorsque l'un des deux joueurs s'arrête, le second continue jusqu'à ce que l'une des quatre conditions précédentes soit applicable. Un joueur ne peut pas révéler un personnage qui amènerait l'esprit total de tous ses personnages de départ au-delà de 20.
Chaque joueur peut désormais mettre jusqu'à dix personnages dans sa pioche, et il peut y inclure les personnages non révélés ou ceux qui ont été rejetés parce que son adversaire les avait également choisis. Notez que la levée de personnages diffère des règles normales en cela qu'un personnage en double ne va pas automatiquement dans la pioche, et que son inclusion dans la pioche ne compte pas dans la limite de dix personnages.
Le fait de permettre aux joueurs de choisir leurs personnages de cette manière réduit le nombre des parties où, à cause de multiples choix similaires, chaque joueur part avec un nombre très réduit de personnages.

Égalités au Conseil libre

La méthode du maillon le plus faible, telle qu'elle est décrite ci-dessous, est utilisée pour résoudre les égalités au Conseil libre.
Si chaque joueur possède autant de points de rassemblement que son adversaire à l'issue du Conseil libre (donc, match nul), ajoutez un point de corruption à chaque personnage non sorcier en jeu, suite à quoi chaque personnage doit réussir un test de corruption supplémentaire. Les points de rassemblement sont comptés une nouvelle fois et la victoire revient à celui qui en a le plus. En cas de nouvelle égalité, ajoutez un nouveau point de corruption à chaque personnage non sorcier et faites un autre test de corruption pour chaque personnage, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur se dégage.



Dans le cas (excessivement rare) où tous les personnages non sorciers des deux joueurs sont corrompus par la méthode du maillon le plus faible, mais sans qu'un vainqueur puisse être déterminé, il y a vraiment égalité.

Cette méthode a pour avantage de simuler l'échec que chaque sorcier peut connaître dans sa lutte finale contre Sauron. Les personnages ne sont pas corrompus lors du Conseil libre, mais ce dernier regarde ce qu'il y a au plus profond du cœur et de l'âme de chacun avant d'émettre sa sentence.

Visions

Vue dès le 11 janvier dans les tournois en avant-première, voici une description générale de la dernière extension en date pour le jeu *Magic : L'Assemblée*.

De la même façon qu'Alliances était à la fois une extension pour *Magic* et pour *Ère Glaciaire*, *Visions* est une extension pour *Magic* et *Mirage*. Une partie de ces cartes utilisent les nouvelles règles de *Mirage* : le débordement (flanking) et le déphasage (phasing). Sur le plan purement pratique, l'extension contient 167 cartes, de trois niveaux de rareté. La liste bilingue de ces cartes vous est proposée page 86. Voyons plus en détail les points forts (et faibles de ces cartes).

Le retour des grands anciens

Tout comme *Mirage* a vu le retour en version corrigée des Mox (les diamants) ou de l'Étau de supplice (Cage des avares), de nombreuses cartes de *Visions* sont de vieilles cartes revenues sous une autre forme. On notera l'Héritage de Salomon (Suleiman Legacy) à la place de King Suleiman (dans *Arabian Nights*) en tant que bonne carte anti djinns et éfrits ; Récupération miraculeuse (Miraculous Recovery) à la place de Résurrection ; Équilibrage (Equipoise) comme une Balance un peu plus faible mais qui dure plus longtemps ; la Dîme (Tithe) n'est pas aussi forte que la Contribution foncière mais permet d'obtenir quelques plaines ; la Cache elfique (Elven Cache) est une Réapparition en plus cher, pour récupérer des cartes dans le cimetière, quand même utile en milieu et fin de partie ; et l'Anneau de Sissay (Sisay's Ring) est un Anneau solaire en moins intéressant (il coûte 4 au lieu de 1 à poser, pour récupérer 2 manas par tour).

Vision générale

En regardant rapidement les cartes, on note que *Visions* est une extension de puissance moyenne. Moins imposante qu'*Alliances* sans doute, mais quand même supérieure aux séries à « thème » comme *Fallen Empires* ou *Terres Natales*. En ce qui concerne les règles abordées dans *Mirage*, on trouvera relativement peu de cartes avec débordement ou déphasage, mais elles sont plutôt intéressantes. On voit aussi revenir cinq Charmes (éphémère qui pour 1 mana coloré donne le choix entre trois effets) plus intéressants que dans *Mirage* ; ainsi que des enchantements de créatures qui peuvent être joués comme des éphémères. En ce qui concerne les couleurs, il me semble que le bleu soit plutôt avantagé, et le blanc pas très bien loti.

Transe avancée

Voyons donc un peu ce que chaque couleur a dans le ventre.

- **Blanc**. Le Guerrier sacré zhalfirin (Zhalfirin Crusader) redirige vers autrui les blessures qu'on lui inflige. Et le Châtiment par les humbles (Retribution of the Meek) enterre toutes les créatures avec un force supérieure à 4. De quoi faire plaisir au jeu « petites créatures ».
- **Bleu**. Je mettrais en avant la Charme visionnaire (Vision Charm) qui permet pour 1 point de « meuler » de 4 cartes. J'aime bien Inspiration, qui donne deux cartes pour une, ou Impulsion (Impulse) qui en fait choisir une parmi quatre. Pour les créatures, il y a quelques djinns et éfrits assez équilibrés, et un enchantement de Voile mystique (Mystic Veil) qui immunise une créature aux sorts et effets ciblés.
- **Noir**. La série des précepteurs continue et le Précepteur vampirique (Vampiric Tutor) permet de piocher n'importe quelle carte en payant 2 points de vie. Quant au Djinn d'Akou (Aku Djinn, 5/6 piétinement pour 5 manas), il comblera d'aise ceux qui ne peuvent se payer un Juzam Djinn (carte mythique d'*Arabian Nights*).
- **Rouge**. Vous gagnerez une créature difficile à tuer avec l'Argousin ogre (Ogre Enforcer) qui doit être blessé par une seule source. Les fans de jeux gobelins apprécieront le Recruteur gobelin (Goblin Recruiter), que ce soit avec un Roi des Gobelins ou même avec une Chanson du Sang (Song of Blood).
- **Vert**. Avec la Cité de solitude (City of Solitude), plus de contre-sorts puisque chaque joueur ne peut jouer qu'à son tour (dur, dur pour le bleu). Jouez aussi un Éléphant mâle (Bull Elephant) suivi d'un Armaguedon, vous récupérerez deux terrains et votre adversaire perdra les siens ! Et pour les fans du jeu bleu/vert la Plaie mortelle (Mortal Wound) permet de tuer les créatures d'un seul coup de Sorcier sybarite.
- **Artefact**. Pas forcément de cartes géniales ici. Le Panier de serpents (Snake Basket) peut quand même submerger un adversaire. Quant à l'Enclume du Bogardân (Anvil of Bogardan), elle semble être plutôt inutile, mais jouez-la contre une Nécropuissance et vous verrez le résultat !
- **Terrain**. Euh ! Je ne vois pas trop l'intérêt des terrains à 1 mana coloré et 1 incolore. Par contre le Paradis inconnu (Undiscovered Paradise) me paraît très intéressant (1 mana de n'importe quelle couleur contre un petit défaut).
- **Doré**. Les fans des jeux Serra plus Vampires se procureront la Guerre des justes (Righteous War) qui accorde protection à l'un et à l'autre. Quant à moi, je me ferais bien un jeu avec l'Enchanteresse verduralde (piochez une carte quand vous jouez un enchantement), des enchantements/éphémères, et l'Enchanteresse fémeiref (Femeref Enchantress) qui fait piocher une carte quand un enchantement va au cimetière.

Fin de la transe

En bref, même si cette extension ne parait pas surpuissante, on trouvera un intérêt à la plupart des cartes. Dommage que les plus marquantes semblent être plus souvent rares que courantes.















La combinaison du mois

Stase (4e Édition, Rare) + **Destinée** (4e Édition, Inhabituelle) + **Chronatog** (*Visions*, Rare)

Cette combinaison est en fait une « amélioration » de la combinaison des deux premières cartes, bases du jeu Stase. Rappel : la Stase élimine la phase de dégagement, et la Destinée fait arriver engagées toutes les cartes de l'adversaire, qui n'a plus qu'à mourir à petit feu ou espérer que vous ne pourrez pas payer le coût d'entretien de la Stase. Grâce au Chronatog vous pouvez passer un tour, ce qui est généralement inintéressant (surtout pour donner juste +3/+3 à une créature). Mais ici cette charmante bestiole mange-tour va simplement vous permettre d'éviter de payer pour la Stase. Votre adversaire n'a plus qu'à abandonner ! Une combinaison que nous ne serons sans doute pas les seuls à vous donner, mais autant savoir qu'elle existe pour essayer de la contrer.

Double page présentée par Pierre Rosenthal

Visions, la liste bilingue

Visions est une extension pour le jeu de cartes à collectionner *Magic : L'Assemblée*® ainsi que pour *Mirage*™. Vous trouverez une rapide analyse des cartes de cette extension en page 85.

Terrains

I	Atoll de corail	Ter.	*Coral Atoll*
I	Everglades	Ter.	*Everglades*
I	Jungle épaisse	Ter.	*Jungle Basin*
I	Karroo	Ter.	*Karoo*
I	Sables mouvants	Ter.	*Quicksand*
I	Volcan assoupi	Ter.	*Dormant Volcano*
R	Canyon des griffons	Ter.	*Griffin Canyon*
R	Paradis inconnu	Ter.	*Undiscovered Paradise*

Artefacts

C	Anneau de Sissay	Art.	*Sisay's Ring*
C	Marcheur phyrexian	C-a.	*Phyrexian Walker*
I	Bulle juju	Art.	*Juju Bubble*
I	Chimère au cœur de fer	C-a.	*Iron-Heart Chimera*
I	Chimère au ventre de plomb	C-a.	*Lead-Belly Chimera*
I	Chimère aux ailes d'étain	C-a.	*Tin-Wing Chimera*
I	Chimère aux serres d'airain	C-a.	*Brass-Talon Chimera*
I	Golem de matopi	C-a.	*Matopi Golem*
I	Heaume de l'éveil	Art.	*Helm of Awakening*
I	Masque de dragon	Art.	*Dragon Mask*
R	Bâtonnet de déni	Art.	*Wand of Denial*
R	Boîte à mystère de Téfeiri	Art.	*Teferi's Puzzle Box*
R	Enclume du Bogardân	Art.	*Anvil of Bogardan*
R	Kaléidoscope de diamant	Art.	*Diamond Kaleidoscope*
R	Maraudeur phyrexian	C-a.	*Phyrexian Marauder*
R	Mine à magma	Art.	*Magma Mine*
R	Panier de serpents	Art.	*Snake Basket*
R	Sables du temps	Art.	*Sands of Time*
R	Triangle de guerre	Art.	*Triangle of War*

Blanches

C	Aura de droiture	Enc.	*Righteous Aura*
C	Chaînes de filandres	Enc.	*Gossamer Chains*
C	Charme d'espoir	Éph.	*Hope Charm*
C	Chevalier vaillant	Inv.	*Knight of Valor*
C	Faucon librevent	Inv.	*Freewind Falcon*
C	Fermoir solaire	E :c.	*Sun Clasp*
C	Honneur du guerrier	Éph.	*Warrior's Honor*
C	Lion de Djamúraa	Inv.	*Jamuraan Lion*
C	Maquisard	Inv.	*Resistance Fighter*
C	Parapet	Enc.	*Parapet*
C	Remède	Éph.	*Remedy*
C	Vétéran de l'infanterie	Inv.	*Infantry Veteran*
I	Archer à l'arc long	Inv.	*Longbow Archer*
I	Garde d'honneur de Téfeiri	Inv.	*Teferi's Honor Guard*
I	Griffon daradjân	Inv.	*Daraja Griffin*
I	Paroles de paix	Rit.	*Peace Talks*
I	Passage honorable	Éph.	*Honorable Passage*
I	Récupération miraculeuse	Éph.	*Miraculous Recovery*
I	Rune de garde des reliques	E :c.	*Relic Ward*
R	Archange	Inv.	*Archangel*
R	Châtiment par les humbles	Rit.	*Retribution of the Meek*
R	Dîme	Éph.	*Tithe*
R	Équilibrage	Enc.	*Equipoise*
R	Guerrier sacré zhalfirin	Inv.	*Zhalfirin Crusader*
R	L'œil de la singularité	EdM.	*Eye of Singularity*

Bleues

C	Annulation	Rit.	*Undo*
C	Charme visionnaire	Éph.	*Vision Charm*
C	Chevalier des brumes	Inv.	*Knight of the Mists*
C	Disparition	E :c.	*Vanishing*
C	Drakôn criard	Inv.	*Shrieking Drake*
C	Élémental de nuage	Inv.	*Cloud Elemental*
C	Gardebrise	Inv.	*Breezekeeper*
C	Impulsion	Éph.	*Impulse*
C	Inspiration	Éph.	*Inspiration*
C	Physalie	Inv.	*Man-o'-War*
C	Trahison	E :c.	*Betrayal*
C	Voile mystique	E :c.	*Mystic Veil*
I	Annonciation	Éph.	*Foreshadow*
I	Djinn des trombes	Inv.	*Waterspout Djinn*
I	Éfrit chatoyant	Inv.	*Shimmering Efreet*
I	Marées du rêve	Enc.	*Dream Tides*
I	Ovinomancien	Inv.	*Ovinomancer*
I	Prospérité	Rit.	*Prosperity*
I	Temps et marée	Éph.	*Time and Tide*
R	Chronatog	Inv.	*Chronatog*
R	Désertion	Int.	*Desertion*
R	Éfrit de l'arc-en-ciel	Inv.	*Rainbow Efreet*
R	Le royaume de Téfeiri	EdM.	*Teferi's Realm*
R	Rivage inondé	Enc.	*Flooded Shoreline*
R	Trois souhaits	Éph.	*Three Wishes*

Noires

C	Askari déchu	Inv.	*Fallen Askari*
C	Charme funéraire	Éph.	*Funeral Charm*
C	Coercition	Rit.	*Coercion*
C	Cruelle récompense	Éph.	*Wicked Reward*
C	Guerrier du goudron	Inv.	*Tar Pit Warrior*
C	Python	Inv.	*Python*
C	Rats des cryptes	Inv.	*Crypt Rats*
C	Récolte infernale	Rit.	*Infernal Harvest*
C	Sombre privilège	E :c.	*Dark Privilege*
C	Suceur d'âmes d'Urborg	Inv.	*Urborg Mindsucker*
C	Vautours en veille	Inv.	*Wake of Vultures*
C	Veillée funèbre	E :c.	*Death Watch*
I	Assassin souk'ata	Inv.	*Suq'Ata Assassin*
I	Couvain de cafards	Inv.	*Brood of Cockroaches*
I	Couvert de la nuit	Enc.	*Blanket of Night*
I	Délaissement	Enc.	*Desolation*
I	Nécromancie	Enc.	*Necromancy*
I	Nékrataal	Inv.	*Nekrataal*
I	Vampirisme	E :c.	*Vampirism*
R	Djinn d'Akou	Inv.	*Aku Djinn*
R	Les tombeaux-piliers d'Akou	EdM.	*Pillar Tombs of Aku*
R	Nécrosavant	Inv.	*Necrosavant*
R	Précepteur vampirique	Éph.	*Vampiric Tutor*
R	Rancune selon Kærvek	Éph.	*Kaervek's Spite*
R	Rituel interdit	Rit.	*Forbidden Ritual*

Rouges

C	Champion talruúm	Inv.	*Talruum Champion*
C	Chanson du Sang	Rit.	*Song of Blood*
C	Charme de l'âtre	Éph.	*Hearth Charm*
C	Gardien de Kuinous	Inv.	*Keeper of Kookus*
C	Glissement de roches	Éph.	*Rock Slide*
C	Gorille enragé	Inv.	*Raging Gorilla*
C	Lancier souk'ata	Inv.	*Suq'Ata Lancer*
C	Porchelier gobelin	Inv.	*Goblin Swine-Rider*
C	Salve de feu	Éph.	*Fireblast*
C	Solfatare	Éph.	*Solfatara*
C	Tremblement	Rit.	*Tremor*
C	Vigilants nains	Inv.	*Dwarven Vigilantes*
I	Cyclope lourdaud	Inv.	*Hulking Cyclops*
I	Drakôn cracheur	Inv.	*Spitting Drake*
I	Joueur de fifre talruúm	Inv.	*Talruum Piper*
I	Mentalité grégaire	E :c.	*Mob Mentality*
I	Pisteur des sables viashino	Inv.	*Viashino Sandstalker*
I	Recruteur gobelin	Inv.	*Goblin Recruiter*
I	Vague de chaleur	Enc.	*Heat Wave*
R	Argousin ogre	Inv.	*Ogre Enforcer*
R	Assaut implacable	Rit.	*Relentless Assault*
R	Kuinous	Inv.	*Kookus*
R	La tanière elkine	EdM.	*Elkin Lair*
R	Nuage d'éclairs	Enc.	*Lightning Cloud*
R	Phénix bogardéân	Inv.	*Bogardan Phoenix*



Vertes

C	Boa des rivières	Inv.	*River Boa*
C	Cache elfique	Rit.	*Elven Cache*
C	Charme d'émeraude	Éph.	*Emerald Charm*
C	Chenille géante	Inv.	*Giant Caterpillar*
C	Éléphant mâle	Inv.	*Bull Elephant*
C	Escalade d'araignée	E :c.	*Spider Climb*
C	Guépard royal	Inv.	*King Cheetah*
C	Guerrières panthères	Inv.	*Panther Warriors*
C	Instinct de sauvagerie	Éph.	*Feral Instinct*
C	Phacochère	Inv.	*Warthog*
C	Plaie mortelle	E :c.	*Mortal Wound*
C	Ranger quirionais	Inv.	*Quirion Ranger*
I	Cisaillement du vent	Éph.	*Wind Shear*
I	Drakôn du kyscú	Inv.	*Kyscu Drake*
I	Floraison estivale	Rit.	*Summer Bloom*
I	Herbes éléphantesques	Enc.	*Elephant Grass*
I	Moisissure rampante	Rit.	*Creeping Mold*
I	Orang-outang de l'Ouktabi	Inv.	*Uktabi Orangutan*
I	Ruée de gnous	Inv.	*Stampeding Wildebeests*
R	Cité de solitude	Enc.	*City of Solitude*
R	Druide quirionais	Inv.	*Quirion Druid*
R	Lichenthrope	Inv.	*Lichenthrope*
R	Ordre naturel	Rit.	*Natural Order*
R	Varenne	Enc.	*Rowen*
R	Vents katabatiques	Enc.	*Katabatic Winds*

Dorées

I	Drakôn des tempêtes	Inv.	*Tempest Drake*
I	Élite des desquameurs	Inv.	*Scalebane's Elite*
I	Fourmis guerrières	Inv.	*Army Ants*
I	Mundungú	Inv.	*Mundungu*
I	Simoun	Éph.	*Simoon*
R	Corrosion	Enc.	*Corrosion*
R	Crypte du voleur de soupirs	Enc.	*Breathstealer's Crypt*
R	Dragon viashivân	Inv.	*Vashivan Dragon*
R	Enchanteresse féemeïref	Inv.	*Femeref Enchantress*
R	Escouflenfer soufflefeu	Inv.	*Firestorm Hellkite*
R	Guerre des justes	Enc.	*Righteous War*
R	Guide spirituel	Inv.	*Guiding Spirit*
R	Héritage de Salomon	Enc.	*Suleiman's Legacy*
R	Hippopotame pygmée	Inv.	*Pygmy Hippo*
R	Ressources gaspillées	Enc.	*Squandered Resources*

Légende

Rareté : C = Courante ; I = Inhabituelle ; R= Rare.

Type : Art. = Artefact ; C-a. = Créature-artefact ; E :c = Enchanter : créature ; EdM.= Enchantement du monde ; Enc.= Enchantement ; Éph.= Éphémère ; Int.= Interruption ; Inv.= Invoquer ; Rit.= Rituel ; Ter.= Terrain.

Dans la vie, il y a des règles aussi (mais elles ne se voient pas!)

Résumé des épisodes précédents.
Notre héros essaye de trouver des arguments pour définir le jeu de rôle, première étape avant de mieux le faire connaître. Guidé par la jeune Feuille de thé, il rencontre un apprenti philosophe chinois (CB 99 et 100) puis un éducateur social (CB 101). Chacun ayant une vision différente, il décide de rencontrer un créateur de jeu de rôle.

Fin octobre 1996. Cela fait maintenant deux semaines que je n'ai plus de nouvelles de Feuille de thé. Cela m'inquiète. Elle m'a laissé un message sur mon répondeur, m'indiquant le téléphone et l'adresse d'un certain Nicolas Simon. Elle m'a pris rendez-vous avec ce concepteur de jeu de rôle pour samedi prochain.
J'espère l'y rencontrer.



Nicolas, croqué par Nicolas Ryser.

Le créateur qui ne veut pas dire du mal

26 octobre 1996. Je frappe à la porte de Nicolas Simon. Feuille de thé n'est pas là. Un garçon d'une vingtaine d'années m'ouvre la porte, les cheveux en bataille, les yeux sombres dans le vague, comme si je venais de le réveiller.

« Salut, tu es seul ? » Il a l'air désappointé. « Tant pis, entre ! »

Je branche mon petit magnéto. Les lignes qui suivent sont la transcription des moments les plus « significatifs » de notre conversation.

N.S. : « Alors comme ça tu fais une interview pour un magazine ? Non, un fanzine alors ? Ah, c'est une étude qui ne sera peut-être pas publiée ! Bon tant pis, pose tes questions quand même.

A.P. : Nicolas Simon, pourrais-tu indiquer ce que tu as déjà fait dans le domaine du jeu de rôle ?

N.S. : Oh, j'ai commencé à jouer il y a longtemps, avec "Mega" je crois. J'ai été ensuite dans un club et j'ai joué à "AD&D" et à "Cthulhu". C'est après que j'ai découvert "RuneQuest". Génial ! Enfin, disons pas mal pour l'époque !

A.P.: Mais tu as commencé à créer des jeux quand ? Et lesquels ?

N.S. : Presque dès que j'ai commencé à masteriser, j'ai pondu un nouveau système de magie pour "AD&D". C'était avant de découvrir "RuneQuest". En fait, je n'ai jamais vraiment publié. J'ai des cahiers complets de jeux chez moi. J'ai créé huit jeux différents, dont la moitié d'un dans un fanzine. Mais bon, à part un ou deux, ce sont des jeux de jeunesse, je ne pense pas qu'ils valent grand-chose. Mais mon prochain jeu, ça va être un tout nouveau truc !

A.P. : C'est-à-dire ?

N.S. : Ah ça je ne peux pas te dire ! Tant que c'est pas publié ou que j'ai pas de contrat avec un éditeur. Mais c'est un tout nouveau concept. Je préfère pas l'ébruiter.

A.P. : Crois-tu justement qu'il peut y avoir encore un nouveau concept dans le jeu de rôle ? Est-ce que cette démarche n'est pas en fait plutôt marketing, ou utopiste. Il n'y a pas de nouveaux concepts à chaque fois dans le cinéma ou la littérature, non ?

N.S. : Le nouveau concept, c'est dans la façon de jouer, pas dans le jeu lui-même. Je crois qu'en effet un jeu de rôle c'est avant tout, si on prend les choses au pied de la lettre, un univers de jeu que l'on décrit, et un système de jeu qui s'y insère. Mais ça tout le monde est d'accord avec, ou alors il faut être stupide ! Moi, ce dont je parle, c'est d'une nouvelle approche de jeu, un peu comme quand "Vampire" est apparu tu vois, quand le point de vue s'est déplacé de l'aventure vers le personnage. Ma nouvelle idée, c'est un peu ça mais en plus fort !

A.P. : Le jeu de rôle est quand même un produit commercial, même s'il n'est pas de grande diffusion. Et les joueurs peuvent décider de jouer comme ils ont l'habitude. Après tout, il y a bien des joueurs de "Vampire" qui jouent à « couloir, monstre, trésor ».

N.S. : Eh bien mon nouveau jeu n'est pas pour eux, c'est tout ! On ne peut pas forcer les gens évidemment, mais quand on veut faire évoluer la mentalité des gens il faut leur proposer des choses de qualité. C'est comme le cinéma dont tu me parlais. Il y a les stupides swarchzenneries et puis il y a de vrais auteurs, comme les frères Cohen, David Lynch. De toute façon, je ne fais pas de jeu pour être publié à tout prix. Si aucun éditeur ne veut de mon jeu, c'est peut-être qu'il leur fait peur.

A.P. : En quoi un jeu pourrait-il faire peur à un éditeur ? C'est un thème sulfureux ?

N.S. : Ah ah, non bien sûr ! Au contraire, les gros monstres de l'enfer qui viennent tout latter ça leur plairait trop. Non, ils ne veulent pas prendre un risque commercial avec un produit novateur. De toute façon, ils ne font plus que de la traduction. Ou alors, si c'est de la création française, il suffit de voir un peu ce qui sort ces temps-ci. Y a plus rien d'intéressant depuis "Animonde" et "Hurlements". Et encore "Hurlements", j'ai refait tout un système de jeu, un peu inspiré de "Jorune", mais avec quelques idées à moi.

A.P. : Revenons-en aux éditeurs. Tu leur as proposé le jeu alors ? Tu peux expliquer leur réaction.

N.S. : Ouais. Bon, d'abord il y a ceux qui te reçoivent même pas et qui veulent que tu leur envoies un descriptif du jeu. Je suis pas parano mais j'ai pas envie de me faire voler mon concept. Et puis j'en ai rencontré en fait deux grands. Je peux pas te dire les noms. En tout cas, il y en a un qui a été super intéressé par ma démarche. Mais ils voyaient pas le même dessinateur que moi pour l'illustrer. Et puis ils voulaient changer des trucs dans le background, faire bosser des collaborateurs à eux dessus. J'ai bien senti la récup', même s'ils me laissaient super libre sur le système. Je veux pas la jouer artiste mais bon, c'est quand même ma création. Quant à l'autre, j'attends sa réponse ces jours-ci. Bon, le produit serait plus cheap dans un premier temps, et s'il marche bien on ferait une nouvelle édition plus belle.

A.S. : Tu crois vraiment que la création de jeu de rôle soit un art ? L'art, au sens moderne, est la création d'œuvres qui se suffisent à elles-mêmes, et sont censées être simplement le vecteur d'émotions non ?

N.S. : Ça c'est le sens étriqué des années soixante, soixante-dix ! Regarde Philippe Stark. Il fait des maisons, des chaises ! C'est de l'art et c'est utile. Bien sûr, si l'art c'est le prétexte à faire n'importe quoi je suis d'accord avec toi. T'as qu'à voir le système de combat ridicule d'"Ars Magica". Je veux pas dire du mal mais je t'en ponds un vachement mieux en à peine quinze jours.

A.S. : Et les systèmes génériques ? Tu ne crois pas qu'on peut créer un jeu avec des bases existantes ?

N.S. : Des trucs comme "Simulacres" ou "Gurps" ? Je veux pas dire du mal mais c'est nul à chier ! La création de jeu de rôle c'est un tout. Tu vois en fait, ce qu'il faut au jeu de rôle c'est un bon jeu !

A.S. : Avec un bon éditeur et un bon créateur, c'est ça ? Et des bons joueurs aussi ?

N.S. : Voilà, tu m'as tout à fait compris. Ravi d'avoir pu t'aider ! »

Le lundi, une lettre m'attendait. C'était Feuille de thé, m'écrivant de Suisse qu'elle était « en mission » pour son travail, et qu'elle ne rentrerait qu'en janvier. D'ici là, elle m'encourageait à poursuivre ma recherche, m'indiquant l'adresse d'un club de joueurs.

(la suite au mois prochain)

Axel Preindt



Démone rouge Ral Partha — Space marine vert et rose Fenryll — Space (bleu) marine Fenryll — Démone bleue Ral Partha — Orque noir Heartbreaker — Bête à cornes Heartbreaker — Démone verte Ral Partha — Décor Ärgotik

Métalliques

Cap sur Sergalane ! Toujours là au bon moment, les graveurs de Ral Partha vous livrent sur un plateau quatre nouveaux pirates, pile poil pour ce numéro qui contient un superbe scénario plein de . . . pirates !

Ärgotik

Après la maison et le pont, voilà d'autres éléments de décor pour jeux avec figurines (de *Warhammer* aux *Aigles* en passant par *DBM*). Des murs de pierre ou de bois, une tour d'observation, des petits fortins dont un avec escalier extérieur, et même un mur d'épieux. Toutes ces références sont à moins de 50 F, et tout est modulable. Enfin, de nouvelles références sont déjà à l'étude. Votre table de jeu les réclame déjà !

Citadel

Un mois placé sous le signe du porte-monnaie pour tous les amateurs de *Warhammer*, avec la sortie de *Warhammer Magie* et du livre d'armée sur les Hommes-Lézards, certainement accompagné de quelques nouveaux sauriens.

Fenryll

Voilà des modèles originaux ! Pour sa première incursion au pays des marines de l'espace bodybuildés et armés jusqu'aux dents, Fenryll sort deux femmes (Ripley et Vasquez ?) pour un homme. Les amateurs de *Warhammer 40,000* apprécieront, privés de nanas depuis l'hérésie d'Horus, ou peut-être même avant.
Sinon, le nécromancien est très beau, et les projets pour la fin du mois sont plutôt alléchants : démons et diables, gobelins chevaucheurs de loups et commandos space marines.

Heartbreaker

Toujours un déluge de nouveautés pour *Warzone*. Quelques grosses pièces vraiment efficaces sont enfin disponibles, telles que la Caronade impie d'Algeroth, ou le Death Angel de la Confrérie. Mais mon préféré est sans conteste le droïd de combat Eradicator. Une pièce aussi sobre que belle.
Parmi les simples piétons, quelques troupes fraîches pour Mishima (héros et leader Hatamoto), et deux Étoiles Mortantes.
Dans la gamme médiéval-fantastique, des hommes-bêtes, des orques et orques noirs sont les seules nouveautés remarquables.

RAFM

Après de longs mois sans aucun monstre gluant et tentaculaire à se mettre sous le pinceau, des nouveautés pour *L'appel de Cthulhu* sont annoncées pour dans très bientôt. Surveillez bien votre boutique préférée, et le prochain CB pour les photos.

Ral Partha

Que le grand cric me croque ! Il existait déjà un blister de pirates (02-505), et en voilà un deuxième contenant quatre figurines très réussies. Idéal pour le scénario de la page 40. Dans un tout autre domaine, les trois démones sont elles aussi agréables à peindre et à regarder.
Les amateurs des mondes d'*AD&D* jetteront un coup d'œil aux dernières figurines destinées à Planescape, craqueront pour le nouveau dragon d'argent ou le mignon petit dracoliche.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.



En avant les gars, et pas de quartiers ! (Ral Partha ; décor Ärgotik)



Tu gardes la maison, Minou, et surtout n'ouvre à personne, je vais faire les courses. (Fenryll ; décor Ärgotik)

Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Michel Dauvillier, Elie Fayad, Olivier Pesty et Bruno de Grimouard.



Inferno

Ça va chauffer !

Si dans la famille Combat de figurines, vous êtes fatigué des sempiternels combats entre humains et orques ou allergique aux uniformes des hussards, alors les batailles incessantes qui émaillent la vie des habitants – déjà morts – des Enfers sont pour vous !

La geste des princes-démons

Bienvenue âmes damnées. Je suis Maledrach, géryon aux ordres du seigneur Nimrod, le maître du 9e cercle des Abysses. Je serai votre guide ici, où vous devez passer l'éternité à expier vos fautes. Sachez que la seule manière d'échapper à votre sort est de prendre part aux luttes qui opposent les princes-démons. D'abord guerrier dans une horde, vous devrez vous faire remarquer par vos faits d'armes pour en devenir un jour sergent. Si vous le méritez, vous pourrez alors rejoindre les unités de lieutenants et ainsi acquérir la puissance d'un véritable démon. Enfin, si la vaillance et la fureur dont vous faites preuve sont exceptionnelles, votre seigneur peut vous conférer les pouvoirs des archidémons, les plus grands guerriers de tous les Enfers ! Mais n'oubliez jamais que la plus grande crainte d'un prince-démon n'est pas son ennemi – immortel – mais un second qui prendrait sa place.
Pour parvenir jusqu'à moi, vous avez déjà traversé les huit premiers cercles. Chacun est le domaine d'un prince, son royaume où il « recrute » ses armées, fourbit ses armes et ourdit ses complots. Les rivalités qui existent entre princes-démons sont terribles.

Rouages infernaux

Combattre dans les cercles est interdit par le Conseil, la seule institution des Abysses. Mais dans les Cavernes, un réseau infini de grottes, tout est permis ! Suivant que vous vous rapprocherez d'un cercle, le terrain de ce dernier se retrouvera dans les Cavernes, offrant ainsi de nombreux champs de bataille : forêts empoisonnées, coulées de lave ou étendues de bitume. Le général de votre armée – c'est le joueur qui l'incarne – aura le soin de choisir les archidémons qui prendront part à la lutte. Beaucoup d'entre eux sont des mercenaires qui offrent leur talent à celui qui paye le mieux, mais certaines inimitiés entre eux et certains princes rendront impossible leur invocation.
L'Enfer compte (pour l'instant) douze archidémons, mais votre général pourra créer les siens. Ils disposent de grands pouvoirs. Certains défensifs – plus rares – et beaucoup d'offensifs, de trois sortes : physiques, magiques et mentaux. La première catégorie comprend les griffes jusqu'aux haches, la deuxième les boules de feu ou les cônes de destruction, et la dernière les bombes mentales ou les canons psychiques. Chaque archidémon dispose d'un panachage de ces pouvoirs. Les lieutenants en ont rarement plus d'un de chaque sorte, quant aux sergents et aux hordes ils n'en disposent que d'un ou deux en tout. Mais ce qui fait la grande différence entre les « classes » de combattants, c'est leur taille. Il est plus périlleux de passer à côté d'Arioch (qui mesure 18 mètres) que d'une horde de squelettes !

L'enfer du décor

Commençons par les points forts. Premièrement : l'échelle des figurines, qui est la même que celle de la gamme Epic de Games Workshop (c'est-à-dire qu'une figurine de troupe mesure 8 mm), qui permet vraiment les simulations à grande échelle. De plus, cette échelle semblant momentanément abandonnée par l'éditeur anglais, *Inferno* peut s'immiscer sur ce créneau.
Deuxième atout majeur : l'originalité. Ceux que les space marines et autres titans commençaient à lasser seront ravis de varier leur plaisir. Le monde des Abysses est l'un des plus riches qu'il m'ait été donné de découvrir. Directement inspirés par l'Enfer de Dante Alighieri (dans la *Divine Comédie*), les auteurs n'ont pour l'instant exploité qu'une petite partie des possibilités que leur offrait cet univers. Les joueurs courageux pourront se plonger dans le classique de Dante (essayez de trouver l'édition illustrée par Gustave Doré, elle a été réimprimée récemment et n'est pas très chère). C'est une mine d'inspiration inépuisable pour *Inferno*. Sinon, attendez les autres volumes du *Grimoire des Abysses* (dans la boîte n'est fourni que le volume I de ce livret de background).
Autre point fort du jeu, même si les règles sont un peu complexes, ça blaste ! Certains trouveront ça un peu « limité », mais c'est ce que l'on attend de ce type de jeu. Et cela fonctionne dans le cas d'*Inferno* : les combats sont terribles, les armes variées, les rebondissements incessants et la victoire incertaine. Derniers bons points : l'initiative et le choix totalement libre des actions dans le tour, et le fait d'utiliser des pions en carton pour figurer les armées (cela permet d'aborder le système, le tester puis de décider ensuite si l'on veut investir dans des figurines en plomb).
Il y a malgré tout quelques ombres au tableau. Tout d'abord, le fait de jouer sur des hexagones. Personnellement, je préfère jouer sur un terrain « sans ». Les hexagones font un peu trop wargame et le point de règle type « tout tir part du centre d'un hexagone vers le centre de l'hexagone visé » est parfait pour le vénérable *Battletech*, mais on a fait mieux depuis. Je conseille donc aux joueurs de faire leurs premières parties sur les cartes fournies, puis de s'en passer ensuite. Des règles de conversion entre ces deux systèmes sont proposées dans la boîte. Ensuite, côté présentation, le « look » général laisse un peu à désirer. Certes les illustrations de Gustave Doré ou des dessinateurs maison vont du « splendide » au « joli », mais rien ne va plus dans le livret *Règles de combat*, soit le système de jeu. La mise en page rend la lecture et l'assimilation très laborieuses ! Et le

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Le thème très original et le système de jeu.

On regrette
Le côté un peu amateur de la présentation.

On espère (rapidement)
Plein de nouvelles figurines et de Grimoires des Abysses !



Métalliques
Les figurines en plomb distribuées par Ludis sont de bonne facture et bien gravées. Avec une mention spéciale pour les archidémons. Leurs prix sont corrects, mais un effort en vue de leur diminution serait le bienvenu pour attirer une clientèle plus jeune.



Quelques précisions

Si la lecture du *Grimoire des Abysses* fournit tous les éléments du background, un petit tableau récapitulatif des interactions entre princes et archidémons n'est pas superflu :

- Teuthos ne peut combattre que pour Cerbère.
- Gurzon ne peut jamais servir Phlégyas.
- Nisroc ne peut jamais servir Belzébuth.
- Idropos ne peut pas s'associer à Vual.
- Malabor ne peut pas s'associer à Teuthos.

Une erreur s'est glissée p. 15 des Règles de combat : les lieutenants d'Hadès sont en fait les Hussards de Pluton.

classement des chapitres et des sous-parties est digne d'un manuel de physique de troisième. Exemple : chapitre 5, les divers types de terrains. Sous-chapitre 5.3, les hauteurs. Sous-sous-chapitre 5.34, influence des hauteurs sur les mouvements. Sous-sous-sous-chapitre 5.341 ?… non, c'est fini ! D'accord ça a le mérite d'être pratique, mais il faudrait essayer de se démarquer d'*Advanced Squad Leader*…
A propos des cartes fournies dans la boîte, il est dommage que les deux soient rigoureusement identiques (même répartition des éléments de terrain), et surtout qu'elles soient sur un support si mince.

Un bon général connaît les règles de la guerre

Certains points des règles font réellement plaisir. D'autres, moins originaux, sont néanmoins particulièrement bien choisis. L'ensemble est cohérent, bien pensé et à mon avis très jouable. Passé certaines petites difficultés, même des novices devraient s'en sortir.
Le plus gros reproche que l'on puisse faire aux jeux de l'écurie Games Workshop est que pendant le tour d'un des participants, son adversaire attend de s'en être pris plein la poire pour répliquer. Dans *Inferno*, ce n'est pas le cas ! Chaque figurine ou unité a une valeur d'initiative (basée sur les Points d'Action, abrégé PA), elle agit donc dans l'ordre décroissant de celle-ci. Les actions coûtent un certain nombre de PA. Une fois ces derniers dépensés, la figurine attend de pouvoir agir quand l'initiative lui revient. Le plus rapide n'a plus qu'un petit avantage et ne décime plus son adversaire en un tour.
Les joueurs choisissent librement les actions de leurs combattants. Tant qu'il lui reste des PA, votre archidémon préféré peut ne passer son tour qu'à cogner sur son voisin ! Enfin un peu de liberté dans la séquence de jeu !
Plus classique est la manière dont sont constituées les armées. Les joueurs définissent au préalable le nombre « d'âmes » que totaliseront leurs forces. Et devinez quoi : chaque combattant, pouvoir spécial ou arme coûte un certain nombre d'âmes. C'est simple et souple.
Pour chaque action offensive, on dispose d'un certain nombre de dés d'attaque. Un dé lancé qui obtient un 6 touche. Action défensive, sauvegarde, blessure et éventuellement régénération, et le tour est joué (des modificateurs viennent s'ajouter à chacune de ces actions, ils compliquent un peu l'ensemble ; le débutant devra donc les incorporer progressivement à ses parties). Enfin presque, car si un archidémon est une créature d'une puissance terrible, les attaques répétées de ses congénères ou des lieutenants adverses vont lui faire dangereusement baisser son potentiel vital. Et peut-être diminuer ses points d'Essence, le conduisant à une mort certaine. Il faudra aussi qu'il fasse attention à ne pas gaspiller ses pouvoirs, car chaque utilisation fait perdre des points de vie dans une des trois caractéristiques concernées (Physique, Mental ou Magie). Ne vous inquiétez pas, si votre démon est un peu fatigué il pourra toujours dévorer une horde qui traîne, elle le requinquera en points de vie. Alors qu'ils étaient vraiment affamés, on a pu observer des archidémons avaler leurs propres troupes !

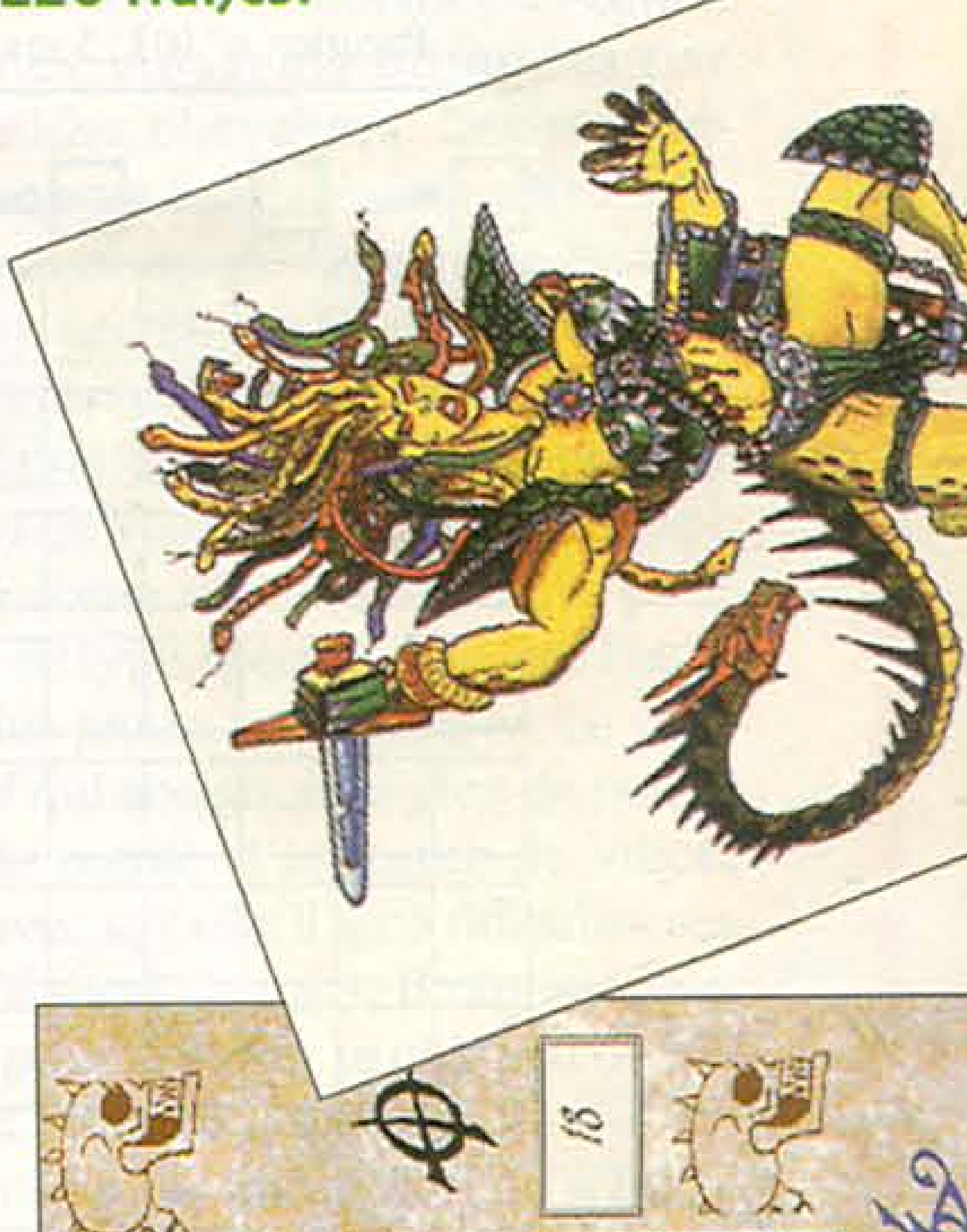
FICHE TECHNIQUE

- ***Inferno*** **est un jeu de combat avec figurines fantastiques se déroulant dans l'Enfer de Dante. Édité en français par Ludis, sous licence Global Games.**
- ***Matériel*** **: deux livrets (background/Grimoire des Abysses et règles), douze pions d'archidémons, quatorze de lieutenants, plein de marqueurs, le tout en carton ; deux cartes de terrain (45,5 x 59 cm). Deux dés à 6 faces. Les figurines sont distribuées par Ludis International.**
- ***Prix*** **: environ 220 francs.**

Pacte conclu !

Inferno m'a conquis. Et il devrait plaire aux vieux routards et aux débutants. Les premiers y trouveront un système un peu « compilatoire » réussi, ainsi qu'un univers vraiment novateur et intéressant. Les seconds ne doivent pas se laisser intimider par des règles dont certains aspects peuvent paraître ardus, mais auxquels ils s'habitueront très vite. De plus, adopter un jeu dès sa sortie plutôt que de prendre le train en marche a quelques avantages. Vous n'avez pas une armée de figurines à peindre « en retard » par rapport à des adversaires qui ont commencé à jouer avant vous. Ce qui rétablit quelque part l'égalité des chances esthétiques.
Et pour une fois qu'un jeu de figurines fantastiques choisit comme cadre un classique de la littérature médiévale, cela mérite bien de tenter l'aventure !

Olivier Zamfirescu





Petites annonces

ACHATS

— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents**. René Battle - 2 impasse du cerf, lot du Lac TM2 - **66210 Matemale**. Tél : 04 68 04 47 64.

— Ach. échange **cartes Spellfire**. Vibo Marti - 47 rue Basse - **68420 Gueberschwihr**. Tél : 03 89 49 37 66.

— Ach. **Miroirs et Terres Médianes (RdD) n° 8 (Cité des 13 Pl.) + 9 (Elix. Ht Rêve)**. Paul-Henri au 01 43 70 66 98 19 h30-21 h.

— Deutschmann Thierry - 6 rte de Bischwiller - **67500 Haguenau**. Rech. **Armagueddon-Jester Cap-Pyramids-Ice Storm-Double Terrain-Su Chi**.

— **Battlesystem règles de base + suppléments + scénarios**. Nabil le week-end au 03 23 82 05 50.

— Achète **supplément The Order of Hermes (Ars Magica)**. Jean-Michel Rety - 52 rue Guynemer - **92400 Courbevoie**. Tél : 01 47 89 82 49.

— Achète **les premières fig. Citadel plomb** 1980-1985 Tewfik 01 48 09 59 51.

— Ach/éch/vds **Cartes Star Wars et Spellfire (toutes collections)**. Contacter Mr Neveu Grégory. Tél : 02 40 70 34 38 après 19 h.

CLUBS

— **Les Elfes de Lugdunum vous accueillent à Lyon**. Tous les 2ème et 4ème samedis du mois. Contactez Bruno au 04 78 34 82 61.

— **Club** Jeux de rôles **I.C.A.L.L vous attend, débutants bienvenus**. Contact. w.e. Marc Rouxel au 02 96 34 75 77 aux alentours de **Lamballe (22)**.

— **Épée des Brumes AD&D recrute +18 ans Roleplay réflexion. RP et Paris**. Journal suivi des persos. Françoise au 01 43 32 04 13 ou Xav. au 01 43 08 95 40.

— **MJC de Lognes (77) création d'un club de Magic et de jeux de rôle ts les samedis de 16 h à 19 h**. Tél. : 01 60 05 26 49 animateur Sébastien à la MJC.

ÉCHANGES

— Éch. **cartes Star Trek Q-Continuum et Netrunner**. Écrire à Marc Piret - 80 rue Commaire B-4000 - **Liège/Belgique**.

— Échange, vend ou achète **cartes X-Files CCG**. Jean-Michel au 04 94 46 61 67 (entre 18 h et 23 h).

— Éch, vds, ach. **C. Guide, Kabal, Int. Div. Rech. sup. Maléfices : 1, 2, 3, Enfer & L-Maudit**. Avt Pierron Jérôme - DA160 SSES/Ouakam Air - **Dakar/Sénégal**.

— Échange **cartes Mythos + ext. vf, X-Files, Legend of the 5 Rings (Emerald)**. Tél. à Philippe au 04 77 79 14 43 (**42390 Villars**) ap. 20 h30.

— Éch/vds/ach. **cartes Star Wars Mythos Int. OIV. Gettysburg Eagles**. Envoyez listes à Laurent Gibeaux - Moulin de Mennecourt - **60230 Chambly**.

— Éch. ou vds **Vamp. + Mage + Storm. + Hawk + Blood + nbx JdR contre Conspis + Scales**. Guy le week-end au 02 47 93 07 60.

— Éch/vds **cartes X-Files et Star Wars en vo**. Tél : 02 35 30 10 38 après 17 h.

DIVERS

— Propose **cours de peinture de figurines** propres rapides je me déplace **sur Paris petite couronne**. Michel au 01 39 80 87 00 après 20 h.

— **Passion des JdR SF&F et des modems? Branchez-vous sur Minas Ithil BBS des JdR** au 01 43 56 38 78 **discussions aides de jeu! Gratuit** non commercial.

— **Artiste peintre niveau Masterclass offre ses services!** Tarifs + photos à Guillen Orlando - 32 pas. du Désir - **75010 Paris**.

PARTENAIRES

— **Kamahameha! Rôliste perdu sur Tatooine traqué par l'Empire cherche partenaires sur Evian 74**. Marc au 04 50 75 24 58 le week-end.

— Cherche **joueurs : jeux de réflexion Wargame échecs Othello... par correspondance**. Laissez mess. BAL Angel au 3615 Infodex code JdR.

— MJ, PJ cherche **MJ PJ + 20 ans pour tout JdR (Loup-Garou, Kult, JRTM...)**. David au 02 40 38 14 69 en semaine le soir **sur Orléans**.

— **Nouveau à Paris : cherche club ou joueurs de JdP Civilisation ou autres**. Tél : 01 40 61 96 80 rép.

— **Joueur 25 ans cherche partenaires pour JdR et boardgames sur 52**. Tél : 03 25 31 93 27.

— **Joueur isolé recherche compagnons d'aventure pour tout JdR, WG, Fig. Dole et région**, j'ai 28 ans. Lionel au 03 84 82 18 44 (soir).

— **Nouveau venu sur Pau 18 ans cherche joueurs min. 16 ans pour ts JdR débutants ou confirmés mais motivé**. Tél : 05 59 80 31 38

— **MJ cherche joueurs/euses sur 75-77-93 ts âges** RdD, Mage, Pendr., Chang., Neph., Tatoo. Tél : 06 04 34 91 10.

— Cherche **joueurs et MJ pour parties le week-end dans la région du Neubourg (27)** Earthdawn, Mega... Contacter Johnny au 02 32 35 50 33.

VENTES

— Vds Ars Magica + écran + 1 scénario. Pascal au 05 49 23 02 05 (après 19 h).

— Vds **Mega II, Mimetis + suppléments pour Ars Magica et JRTM/MERP**. Vincent au 00 41 21 80 10 385 de 19 h à 21 h. **Morges (Suisse)**.

— Vds, achète échange **cartes Spellfire, METW et Magic**. Tél : 02 47 39 65 38.

— Vds **Warhammer + campagne + Chill 1ère éd. + JRTM scn. Maléfices + scn. + Fantasy Warrior**. Dem. Alain au 01 48 35 18 49.

— Vds **Wraith + écr 150 F RdD2 + Voyage 1 Secret 200 F** TBE général. David au 01 64 93 03 28 après 18 h30.

— Vds **AD&D2 (nombreux manuels et aides)** tout lot (1750 F) vendu 850 F si intéressé. Tél : 02 97 44 78 75. Demander Antony.

— Vds **nbx wargames, tout Squad Leader, Third Reich, Civilization**. Ph Geric - 49 rue de Séraucourt - **18000 Bourges**. Tél : 02 48 50 01 05.

— Vds **Warh. Battle 40 000 plus nbx sup. et fig. + Ars magica, Runeq., Star Wars, Whog Shrog + 2500 cartes Magic**. Cyrill au 02 32 59 60 16 (rép.).

— Vds **magazines Wapiti 1620 F au lieu de 1901 F + posters et livrets gratuits**. F. Chambon - 34 rue St Jean - **23200 Aubusson**.

— Vends **figurines Citadel, Grenadier et Ral Partha (1983 à 1987)**. Contacter Bruno au 01 43 71 41 36.

— Vends **cartes : Magic, Kabal, Legend of the Five Rings, Netrunner, Kult, Guardians + bcp Livres dont vous êtes le héros**. Benoît au 03 80 61 31 38 ap. 20 h (**21700**).

— Vds/éch. **cartes Star Wars, Kult, Rage, Mythos, Spellfire (1ère édition), supps AD&D (R.O., Red Steel...)**. Contacter : Mr Dartois David - 21 rue Pasteur - **28700 Auneau**. Tél : 02 37 31 32 57.

— Vends **série complète Alliances (Magic, éd. française)** - état Mint - 1000 F à débattre. Guillaume au 01 42 08 96 92.

— Vds **cartes Doomtrooper, nombreuses rares et Inquisition pour 1000 F environ 1500 cartes**. Nicolas au 02 35 46 84 44 (**76620 Le Havre**).

— Vends **coll. complète Magic 3e éd.** 1800 F. Tél. ap. 19 h au 03 25 01 97 33.

— Vds **nombreuses cartes Dragon'Net : Armure d'Imark (20 F) Botte Lemurac (20 F) Imark (10 F) mais vds aussi Decks Initiation**. Florian au 03 80 43 08 10.

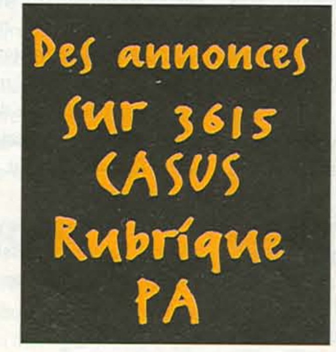
— Vds **les 6 premiers volumes DragonLance vf** 300 F le lot + frais de port. Contacter Eric au 05 59 03 71 39 uniquement le week-end.

— Vds **AdC, Space Master, Kult, Loup Garou, cartes Kult. Échange cartes Netrunner**. Erwan au 02 97 39 84 84 le soir uniquement.

— Vds **figs Haut-Elfes peintes pour Warhammer.** Prix à négocier. Contact Romain tél. au 01 30 54 28 22 – **78370 Plaisir**.

— Vds **Space Hulk 1ère ed. + Deathwing + Genestealer + Campaigns + figurines en plomb Citadel en tbe**. Faire offre à Laurent au 01 39 86 93 74.

— Vds **Stormbringer II, Paranoïa II, Chill I**... et **cartes + scénar. SL + ASL + Mockba**... et aussi **Runes, CB, Plasma, Tatou**... Frank au 03 80 70 03 74 (18 h).



Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 102
Parution n° 103 : 5 mars 97. Date limite : 12 février 97.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Tail FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvérise le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratég que et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

• **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortim de cartes permettant à un joueur de commencer.

• **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

MJ : Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progressio pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

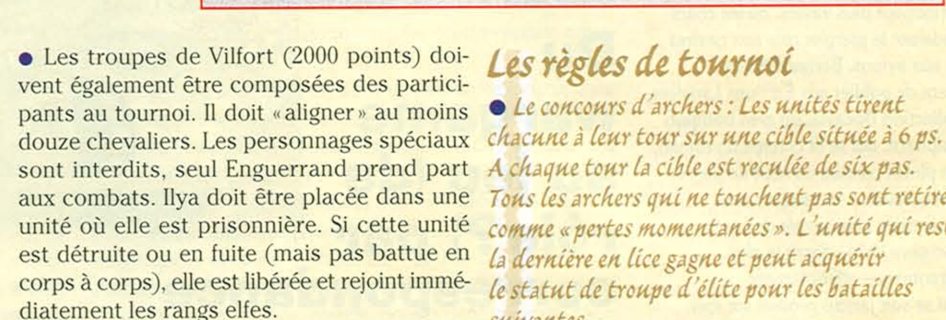
Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Le grand tournoi

Ce scénario est idéal pour trois joueurs, et un arbitre qui supervise. Il peut également être joué à deux : un joueur Elfe et Bretonnien de Quenelles contre un joueur Bretonnien de Vilfort.



Figurines peintes par Ludovic Moysset.

L'histoire...

Tancred, le duc de Quenelles, organise pour son anniversaire un tournoi qui rassemble les chevaliers de son duché. Il a un hôte de marque : le seigneur Kyrion, chef des Elfes du clan Equos, les « chevaliers » de la forêt de Loren. Il a également invité un lointain cousin, Enguerrand de Vilfort, un petit comté des environs de Brionne. Tout aurait dû bien se passer, mais Enguerrand est tombé amoureux de la fille de Kyrion : la princesse Ilya.

Programme du tournoi

- **Jour 1** : Concours d'archers (voir règles ci-contre). Il oppose les forestiers et les archers de Loren aux archers de Tancred et d'Enguerrand. Ces derniers devraient se prendre une grande claque. Des archers à cheval elfes font une démonstration. Au dîner, Enguerrand rencontre Ilya, et immédiatement séduit, il demande sa main sur le champ. Il essuie un refus poli mais ferme.
- **Jour 2** : Début des joutes (voir règles ci-contre). Kyrion a emmené une unité de chevaliers, Enguerrand douze chevaliers. Tancred, qui n'a rien à prouver (c'est un grand héros de Bretonnie), n'aligne que des chevaliers errants.
- **Jour 3** : Ilya a été enlevée pendant la nuit ! Et les troupes de Vilfort ont filé sans dire au revoir. Ça va chauffer !

... d'un aller

- Kyrion et Tancred constituent une armée de 1500 points (environ 1000 points de Bretonniens et 500 d'Elfes). Ils ne s'engagent pas personnellement. Tancred est « obligé » de prendre les chevaliers errants. Il peut aussi choisir une unité de chevaliers du Royaume : sa garde personnelle. Aucun personnage spécial n'est permis. L'armée elfe doit comprendre tous ses participants au tournoi : des chevaliers, des archers à cheval et une unité d'archers. Les bois sont trop éloignés pour qu'elle puisse utiliser des hommes-arbres ou des dryades.
- Les troupes de Vilfort (2000 points) doivent également être composées des participants au tournoi. Il doit « aligner » au moins douze chevaliers. Les personnages spéciaux sont interdits, seul Enguerrand prend part aux combats. Ilya doit être placée dans une unité où elle est prisonnière. Si cette unité est détruite ou en fuite (mais pas battue en corps à corps), elle est libérée et rejoint immédiatement les rangs elfes.
- La rencontre est de type « bataille rangée », page 24 du livret *Batailles* de la nouvelle édition (ignorer la valeur des armées). L'arbitre devra noter avec précision les pertes des deux camps. N'oubliez pas que les unités en fuite ne sont pas considérées comme détruites et qu'elles reviendront prendre part aux autres combats. Si Enguerrand est tué il compte comme perte, mais sera miraculeusement soigné durant la nuit !

Caractéristiques

Les caractéristiques de Tancred sont données dans le livret d'armées sur les Bretonniens. Il n'est pas obligé de prendre les objets magiques qui lui sont spécifiques et peut en choisir d'autres.

Kyrion est un seigneur elfe sylvain (minimum Héros) montant un coursier elfique, équipé d'objets magiques à votre convenance.

Ilya est une mage de niveau deux (ou plus si vous avez assez de points). Elle est équipée comme vous le souhaitez.

Les caractéristiques d'Enguerrand seront à définir selon le nombre de points que vous voudrez dépenser ! N'oubliez pas que c'est le seul personnage spécial dont pourra disposer le joueur « méchant ».

... et d'un retour

Que Ilya ait été libérée ou non, le duc de Quenelles et le seigneur Kyrion sont décidés à laver l'affront qui leur a été fait. Pour la bataille du lendemain, les forces recevront des renforts.

- Tancred peut ajouter 1000 points à son armée. Il prend part aux combats (il peut chevaucher un monstre, vous pouvez donc utiliser la figurine de Louen Cœur de Lion) et les archers de Bergerac peuvent intervenir. Les Elfes reçoivent 300 points de renforts ou 500 si Ilya a été libérée. Les limitations spéciales (ci-dessus) concernant les troupes que le joueur Elfe peut choisir s'appliquent encore.
- Vilfort peut choisir 500 points de troupes fraîches, mais seulement des roturiers ! En effet, aucun chevalier ne se joindra à cette bande en maraude et Enguerrand est trop éloigné de son château.

Les règles de tournoi

- *Le concours d'archers : Les unités tirent chacune à leur tour sur une cible située à 6 ps. A chaque tour la cible est reculée de six pas. Tous les archers qui ne touchent pas sont retirés comme « pertes momentanées ». L'unité qui reste la dernière en lice gagne et peut acquérir le statut de troupe d'élite pour les batailles suivantes.*
- *Les joutes : Les chevaliers se battent individuellement. Ils chargent simultanément : les attaques, les jets pour blesser et les sauvegardes sont résolus en même temps. Les blessures ne comptent pas, les figurines touchées sont juste assommées ou désarçonnées. Le terrain est une plaine partagée par une barrière de 14 pas. Chaque joueur est placé à une extrémité, le couvert de la barrière ne compte pas. L'unité dont le dernier chevalier reste en lice gagne le tournoi. Elle peut désormais être considérée comme Élite. Les objets magiques sont interdits pendant les tournois.*

Les archers ou lanciers choisis en renfort sont en fait des villageois intimidés par Enguerrand et ses chevaliers. Les personnages spéciaux sont toujours interdits.

- Cet affrontement est de type « bataille rangée, dispositions secrètes » (ignorer les valeurs des armées). A l'issue de ce combat, l'arbitre additionne les points de victoire obtenus par les deux camps. Si Vilfort mène, il y a une troisième bataille (renforts de 500 points pour chaque camp) de type « percée », où les Elfes et les forces du duc jouent en « défense ». Le vainqueur est celui qui accumule le plus de points de victoire, car même si le comte de Vilfort ne repart pas avec sa belle, il aura ridiculisé ses adversaires ! S'il survit, le roi de Bretonnie lèvera une armée pour assiéger le château de Vilfort, mais c'est une autre histoire…

La fée Morgane ou la Dame du Lac n'interviendront pas dans cette affaire où les chevaliers bretonniens mènent une guerre fratricide.

Olivier Zamfirescu

Édito

Le Prix littéraire Casus (section wargame)

Vous ne connaissez sans doute pas Bernard Millot. Dommage ! L'homme est un historien de l'aviation, qui s'est fait une spécialité de l'énorme conflit américano-japonais. Celui-ci a mobilisé moins d'hommes que la lutte germano-soviétique qui a eu lieu simultanément, mais il s'est déroulé sur des étendues infiniment plus vastes, où les chars cédaient le premier rôle aux navires et aux avions. Bernard Millot vient de publier aux Éditions Larivière, collection Docavia, un gros bouquin palpitant, qui se lit comme un roman, ou plutôt comme un récit de partie d'*Amirauté*… le sang en plus. *La bataille aéronavale de Leyte* (octobre 1944) décrit le plus gigantesque affrontement qui se soit jamais produit sur mer. Les cuirassés s'y heurtent de plein fouet, les appareils des porte-avions obscurcissent le ciel, les sous-marins guettent dans les profondeurs et les destroyers se sacrifient héroïquement. Les coups de théâtre se succèdent, et les dés du destin donnent souvent des résultats extrêmes. Mais tout aussi étonnante est l'histoire des décisions prises par les différents amiraux – et des erreurs commises par Halsey et Kurita, les deux principaux protagonistes de ce drame énorme. Dans l'article ci-contre, il est question de « wargames de rôle » joués en double aveugle, avec un arbitre/maître de jeu. Ce n'est qu'ainsi que l'on peut valablement simuler la bataille de Leyte. Mais que vous soyez wargameur occasionnel, régulier ou rôliste sympathisant, ne ratez pas la lecture de *La bataille aéronavale de Leyte*, Prix littéraire Casus 1996, section wargame.



Frank Stora

Note : Le livre n'est pas donné (près de 300 F). Mais ce n'est pas une édition de poche : 288 pages très illustrées. Et si vous avez cette année la perspective du bac, vous pouvez vous le faire offrir sous prétexte de préparer l'épreuve d'histoire !



Du wargame au jeu (de rôle ?) par correspondance

Au départ, un constat : les simulations militaires stratégiques requièrent souvent trop de temps ou de participants pour être jouées facilement, et surtout de façon réaliste (en face à face, sauf rares exceptions, aucune réelle surprise stratégique n'est possible). A l'arrivée, une idée : renouveler le genre en faisant appel au jeu de rôle.



La simplicité comme principe

L'exemple que je vais décrire porte sur l'adaptation du jeu *The Campaigns of Robert E. Lee* (la guerre de Sécession en Virginie du Nord). Le choix est motivé par l'échelle opérationnelle du jeu (le scénario sur la campagne de Gettysburg représente un mois de temps réel, il est joué à l'échelle du corps d'armée ou de la division) et son système de règles très propice au jeu de rôle (les pions utilisés représentent des généraux, soit des « personnages »). Le mode de fonctionnement est ensuite très simple : seul l'arbitre a besoin de posséder et de connaître les règles détaillées du wargame. Les joueurs (4 sudistes et 8 nordistes dans mon exemple) transmettent à ce dernier, à chaque tour, des ordres simples et génériques (mouvement, trajet suivi, marche forcée ou non, attitude adoptée en cas de rencontre avec l'ennemi, réorganisation des troupes). Entre chaque tour, les joueurs d'un même camp, pour adapter leur stratégie, échangent des messages par l'intermédiaire de l'arbitre. Dans l'idéal, les joueurs ne se connaissent pas entre eux (sinon, ils doivent savoir faire comme si !). L'arbitre applique les ordres, résout les combats éventuels (il impute les pertes d'effectif et de moral) et rédige un compte rendu pour chaque participant (détaillant seulement ce que celui-ci a fait et vu). Il peut le faire rapidement : à cette échelle, il n'a, sur la carte, qu'un pion à manipuler par joueur. Il aura ainsi environ 15 tours de jeu à gérer.

- *The Campaigns of Robert E. Lee* est un wargame en anglais de John Prados, édité par Clash of Arms en 1988 (réédition disponible). Dans la même série et avec les mêmes règles, l'éditeur vient de publier *Army of the Heartland*. Une adaptation toute faite au jeu par correspondance est disponible sur demande auprès de Frédéric Bey (à Casus Belli).
- Mais rien ne vous empêche d'appliquer les principes susdits à un autre lieu, à un autre temps…

Le goût de l'Histoire, la saveur du Rôle

Les joueurs n'ayant que des contacts épistolaires et ne connaissant pas les positions de l'ennemi, le célèbre *fog of war* (brouillard de la guerre), si souvent cruellement absent du wargame sur carte en face à face, est ici parfaitement recréé. De même, en confiant à deux des joueurs les rôles des généraux en chef (en charge de la stratégie et de l'approvisionnement), et aux autres les rôles des chefs de corps (en charge de l'action des troupes sur le terrain), il est possible de mettre en scène

NORTH VIRGINIA ARMY / 1ST CORPS HQ

C.S.A.

- Opération Bluebellies -
From : Gal Lafayette Mac Laws
To: Gal Longstreet
copy to Gal Ewell, Gal Hill,
Messieurs, ma situation est la suivante:
Division Kemper 12 000 h, 1 bat. au nord de White Post Moral 3,
Division Pickett 9 000 h au sud ouest de White Post Moral 1, non
Division Hood 11 500 h avec vous à Petersville, Moral 5, non ravi
Mais hommes sont fatigués par 5 jours de marche forcée.
Nous avons repéré le IIIème corps nordiste Gal Sickles isolé à
un chariot dans la ville que je tiens à votre disposition. Je
ravitaillé?
Je ne sais pas où en est le Gal Ewell, quant au succès de sa
aussi doit être proche du Gal Sickles.
Trois solutions se présentent à moi:
1. Botter le train de Monsieur Sickles à l'aide d'une divisi
prendre entre nos deux feux. Ses pertes seraient lour
l'on s'exposerait au contre d'un Gal

les problèmes de communication, de commandement, de contrôle et de renseignement (le non moins célèbre C3-I), dans l'application des plans de bataille. En adoptant un autre principe très simple – décaler d'un tour la transmission des messages dès que sur la carte les pions de deux généraux sont trop éloignés (délai de route) –, on met en évidence les impératifs de planification, nécessaires à l'exécution des stratégies. Le tout prend encore plus d'intérêt si l'arbitre arrive à faire vivre le jeu dans un bon décor historique (ton des messages, information des joueurs sur les événements en cours via des « Unes » de presse dans le style de l'époque…). Il reste néanmoins que le piquant de la partie viendra des personnalités des joueurs et de leur manière d'entrer dans leur rôle et dans la peau du général Lee ou du général Meade par exemple.

Un vainqueur, mais tout le monde gagne

L'arbitre trouve dans cette formule le plaisir de suivre « d'en haut » l'ensemble des événements (dans mon exemple, il joue en plus le rôle discret des deux présidents, qui fixent aux généraux en chef leurs objectifs historiques de départ, c'est-à-dire dans le fond les conditions de victoire du wargame). Les joueurs y gagnent l'agrément d'une partie sans gestion lourde (ils n'ont besoin que d'une photocopie de la carte et d'une liste de leurs unités). Enfin, la partie est remportée par le joueur de l'armée victorieuse qui aura acquis le plus de prestige (points attribués par l'arbitre en fonction des batailles gagnées ou perdues, de ses initiatives et de la qualité de sa prestation « rôlhistorique »).
De quoi se laisser prendre au jeu…

Frédéric Bey
illustration : Éric Puech

L'A B C d'A S L

4 (fin) – Au contact pour en finir

Les fins de tour à *ASL* sont souvent violentes : c'est l'heure des déroutes et du combat au contact (*Close Combat* : *CC*). Âmes sensibles s'abstenir !

Fuir pour combattre un autre tour

Pendant la phase de déroute, les unités démoralisées vont vers un hexagone où elles pourront tenter de retrouver le moral pendant la phase de ralliement à venir (voir CB 98). Mais il n'est pas permis de faire n'importe quoi n'importe où : des unités peuvent être éliminées si une déroute « légale » est impossible. Ne peuvent dérouter que les unités démoralisées adjacentes à l'adversaire, ou en terrain découvert. Toutefois, une unité peut volontairement se démoraliser (!) afin de dérouter (pour éviter un CC défavorable par exemple). Une unité en déroute doit se diriger vers le bois ou l'immeuble le plus proche (en points de mouvement, non en distance) sans se rapprocher d'ennemis qu'elle voit et sans rester adjacente à l'ennemi.
Une unité qui déroute à travers un hexagone en terrain découvert peut se faire « interdire » (flinguer, quoi) par un adversaire à distance de tir normale, sauf si elle choisit de ramper (*low crawl* : elle ne déroute que d'un hex.). Une unité qui se fait interdire teste son moral ; si elle passe le test, elle peut continuer à dérouter, si elle le rate elle est éliminée. Une unité démoralisée adjacente à l'adversaire et qui ne peut dérouter sans se faire interdire ou sans utiliser le *low crawl* est faite prisonnière (ou est éliminée, si l'adversaire ne veut pas faire de prisonniers…).

Post, le 18 juin 1863, 6a.m.

White Post, nous avons capturé … le IIIème Corps nordiste non … Winchester. Je suppose que lui … du Gal Ewell, nous pourrions le … hommes gagneraient du … que je soupçonne d'être …

Dans le blanc des yeux

La phase de combat au contact est la seule phase où des unités adverses se retrouvent dans le même hex. Si elle n'aboutit pas à l'anéantissement d'un des groupes d'unités, elle se poursuit au(x) prochain(s) tour(s), les unités restant entretemps en mêlée.
Si des unités à pied décident d'entrer dans un hex. occupé par des véhicules adverses, il leur faut auparavant réussir un test de moral (les chars, ça impressionne). Avant de s'attaquer aux véhicules, il faudra s'occuper de l'infanterie qui, le cas échéant, les accompagne. Les véhicules sont en définitive relativement vulnérables contre de l'infanterie en CC, bien qu'ils se défendent à coup de mitrailleuse coaxiale ou antiaérienne (certains véhicules allemands vont jusqu'à se défendre à coups de Nahverteidigungswaffe, dont la dénomination décrit l'efficacité).
Mais la plupart des CC se font entre hommes, à coup de dés 6 ! On commence par les embuscades (si le terrain est un bois ou un immeuble, ou si des unités sont camouflées). Le camp qui réussit un jet d'1d6 inférieur de 3 points ou plus à celui de l'adversaire réussit son embuscade. Toutes les unités ne sont pas égales pour ce jet d'embuscade : cavaliers, véhicules et unités en bunkers ont une DRM+2, les unités fatiguées ou démoralisées +1, les unités camouflées -2. Le camp qui réussit une embuscade bénéficie d'un bonus aux dés de CC et attaque le premier. Avantage capital : faute d'embuscade, le combat est simultané. Il se peut que les adversaires s'entre-tuent et qu'il ne reste aucun survivant dans l'hex.
Le CC est, cas exceptionnel pour *ASL*, un simple rapport de force où les potentiels de tir s'additionnent et sont comparés à ceux de l'adversaire attaqué. L'usage des armes de soutien est interdit, mais les DRM leader sont les bienvenues. Si le combat se poursuit plusieurs tours, les deux camps peuvent renforcer l'hex. en y envoyant de nouvelles troupes (genre Stalingrad). Des jets de dés particulièrement favorables ou défavorables (respectivement 2 et 12) permettent de créer des leaders (le chef qui se révèle dans l'enfer du combat) ou de quitter l'hex. sans se faire attaquer. Enfin, on peut vouloir faire des prisonniers ; on subit alors une DRM+1, sauf s'il s'agit de troupes inexpérimentées, auquel cas la DRM est de -1 : les bleus se défendent moins bien si on leur laisse espérer finir la guerre dans un camp de prisonniers douillet.
En fin de compte, le CC est une option violente qui est très souvent à double tranchant si la qualité et la quantité des troupes sont équivalentes.

A vous de jouer

Ici s'achève cet ABC qui, nous l'espérons, vous aura donné une idée de la variété du jeu et de ses possibilités. Plus qu'une chose à faire : courir à la plus proche boutique. Si vous achetez toute la collection d'*ASL*, vous aurez sûrement un rabais.

Alexandre Rousse-Lacordaire

CARTES

BATTLETECH

Wargame d'honneur

Casus a déjà parlé, en rubrique Cartes, du jeu *BattleTech* (Wizards of the Coast/FASA).
J'y reviens ici : sous des dehors très éloignés des hexagones classiques, des guerres mondiales et de l'Empire, un jeu peut être un vrai (et très bon) wargame.
BattleTech simule un conflit armé. Mais cette simulation n'est pas qu'un mot. D'importance capitale est le cadre « historique » du jeu, constitué par les romans, le jeu de rôle, le jeu de combat tactique.
Et si l'on joue, comme le recommande l'éditeur, avec des jeux conformes à ce cadre, on retrouve la notion de dissymétrie des forces qui distingue un véritable wargame d'un jeu d'affrontement « en miroir » comme les échecs.
Dans les règles elles-mêmes, le belliludiste est en pays de connaissance. Les divers BattleMechs peuvent être assimilés sans mal à de l'infanterie, de la cavalerie (lourde !) et de l'artillerie. Comme dans toute armée, il faut respecter un certain équilibre dans la composition de ses forces. Les tactiques vont de la vague humaine, à la soviétique, à l'attaque prudente, soutenue par une abondance d'artillerie et d'aviation, à l'américaine, en passant par la blitzkrieg d'engins surpuissants pilotés par des guerriers d'élite…
Le ravitaillement (les ressources) est évidemment capital. Pour éviter le déséquilibre entre le tirage des ressources et celui des autres cartes (problème fréquent dans les jeux parents de *Magic* tel *BattleTech* qui porte la griffe de Richard Garfield soi-même), on peut diviser au départ sa pile en deux piles de 30 cartes, battues séparément : le joueur piochera à volonté ses deux cartes par tour dans l'une ou l'autre.
Mais que vous adoptiez ou non ce principe, *BattleTech* se révèle un excellent jeu, de stratégie plus que de hasard, qui mérite d'être baptisé wargame d'honneur.

Double page présentée par Frank Stora

Inspirations…

Universalis

À ne pas manquer

Il était une fois un pauvre universitaire américain venu s'installer en Angleterre. Un beau jour, il découvrit, par hasard, que les supporters de foot britanniques n'étaient pas des gentlemen. En fait, ils n'étaient même pas civilisés du tout… Fasciné, il décida d'approfondir ses recherches sur le sujet. Le résultat s'appelle **Parmi les hooligans**, et notre universitaire se nomme Bill Buford (et l'éditeur ? 10/18). Les scènes où l'aimable prof d'Oxford tente de faire la conversation à de gros tatoués, pleins de bière et persuadés que Juventus est une ville d'Italie, sont de petits morceaux d'anthologie ! Et puis, petit à petit, on bascule dans le tragique : bastons qui tournent mal, délinquance en gros et en détail, et pour finir quelques émeutes impressionnantes. Au premier degré, les MJ de jeux contemporains y trouveront un reportage plein de vie et d'humour. Mais l'intérêt de ce livre ne s'arrête pas là. Un lecteur un peu attentif y découvrira un tas de réflexions passionnantes sur la formation, puis le mode de pensée, d'une foule, ainsi que sur la violence de masse, qui pourront lui être utiles dans n'importe quel univers.

Vaut le détour

Baudouin IV de Jérusalem, de Pierre Aubé (Pluriel) est le genre de bouquin qui me fascine depuis toujours, et qui contient des tonnes de grain à moudre pour pratiquement n'importe quel jeu (dans ce cas, *miles Christi*, bien sûr, mais aussi n'importe quel univers médiéval ou méd-fan). C'est une reconstitution, mois par mois et presque jour par jour, du règne du dernier grand souverain chrétien de Terre sainte. Sa lutte contre Saladin, ses tentatives désespérées pour sauver son royaume, et pour finir sa lente agonie, rongé par la lèpre, ont de quoi passionner, même ceux qui n'y connaissent rien en histoire. Pour le prix de deux séances de cinéma, vous avez un décor fabuleux décrit sur pas loin de 500 pages, des intrigues, des batailles, deux civilisations qui s'entre-déchirent… le tout décrit dans un style pas trop aride, avec à la fin des kilos de cartes, d'arbres généalogiques et autres annexes qui feront le bonheur des MJ désireux de bricoler quelque chose autour de cette histoire. L'entourage royal, composé de magnifiques crapules, d'incapables orgueilleux et de quelques grands politiques, n'attend que vous !

Le Masque a la très bonne idée d'attaquer la publication des œuvres complètes de **Rex Stout**. Celui-ci a complètement disparu derrière son personnage, l'homme aux orchidées. Dans les années 30, à New York, vit un gros homme du nom de Nero Wolfe, qui ne sort jamais de chez lui, et passe la moitié du temps dans sa serre, à faire pousser des fleurs exotiques. Le reste du temps, il est le détective le plus cher (et le plus efficace) des États-Unis. C'est aussi un incorrigible bavard, un caractériel particulièrement teigneux et, pour résumer, un PNJ qui donnera des cheveux blancs aux Investigateurs. Les quatre romans qui composent le premier volume de cette intégrale sont d'excellents exercices de style, avec des intrigues parfaitement huilées. Elles n'ont rien perdu de leur efficacité pendant les soixante ans qui nous séparent de l'époque où elles ont été écrites. Une heure de lecture, un stylo et trois feuilles de papier, et vous avez de quoi occuper n'importe quel groupe de joueurs de Cthulhu pendant des heures (1) !

Pour les curieux

Vous voulez voir un groupe d'Investigateurs à l'œuvre ? **L'agence Arkham** est là pour ça ! Cette série de courts romans est publiée par les éditions DLM Poche, et écrite par tout un tas de monde (dont Roland C. Wagner, trop modeste pour parler lui-même du sien, *Le nombril du monde*, qui est pourtant très bien). Elle met en scène un petit groupe de gens à peu près ordinaires, qui s'intéressent au paranormal. C'est du bon fantastique, avec des sociétés secrètes, des chanteurs satanistes, des créatures indicibles, et toutes ces sortes de choses si agréables à fréquenter autour d'une table de jeu paisible.



Pour passer du contemporain au très, très ancien, jetez un œil sur **La razzia** (éditions Alfil). C'est une adaptation moderne d'une des plus vieilles épopées irlandaises. La reine du Connaught, désireuse de se procurer un taureau magique, envahit l'Ulster et trouve sur sa route le héros Cúchulainn… En y regardant d'un peu près, on voit encore l'incident de départ, qui a dû être une bête querelle entre deux vachers, quelques siècles avant notre ère. Mais il a été grandement embelli par les bardes, pendant des centaines d'années, jusqu'à devenir l'équivalent celtique de *l'Iliade*. Et si tous nos merveilleux rois méd-fan étaient en fait des ivrognes hargneux, régnant sur trois villages, un palais plein de courants d'air et une poignée de soudards ?

Tiens, si l'archipel de Sergalane (voir *Casus* n° 101) et le scénario de ce numéro vous ont plu, pourquoi ne pas acheter **Tous les secrets du pirate** (Autrement jeunesse) ou l'offrir sournoisement à votre petit frère ? C'est sympa, vite lu, très abondamment illustré et bourré de petites anecdotes faciles à réutiliser. En plus, on y apprend à bricoler des doublons et à faire soi-même ses biscuits de mer (mais ça n'a pas l'air très appétissant !).

Tristan Lhomme

(1) Bon, d'accord, peut-être pas Benjamin, Bernard et Morad. Ça manque de putes et de fusillades. Non, non, ne partez pas ! C'est bien quand même, je vous assure !

SF & Fantasy

Une légende vivante

Né en 1919, Frederik Pohl est l'un des derniers Grands Anciens encore en vie. Membre des Futurians (groupe d'écrivains de l'Âge d'Or dont faisait également partie Isaac Asimov), agent littéraire, rédacteur en chef de divers magazines (dont le mythique *Galaxy*), anthologiste, président des Science-fiction Writers of America dans les années 70, puis de World SF au début de la décennie suivante, il est aussi l'un des auteurs les plus importants du champ littéraire qui nous intéresse : *Planète à gogos* (Denoël), écrit avec C.M. Kornbluth, est un authentique classique, de même que *La Grande Porte* (J'Ai Lu), son chef-d'œuvre, couronné du Prix Hugo (1) en 1978. Et l'âge n'a en rien entamé sa verve et son talent : **Dialogue avec l'extraterrestre**, son dernier roman traduit, ne donne à aucun moment l'impression d'avoir été écrit par un septuagénaire. Cette description de Pava, planète agitée de terribles tremblements de terre où survit tant bien que mal une colonie terrienne de quelques centaines de personnes, n'oublie pas de prendre en compte l'élément humain, et l'étude des leps, déroutantes chenilles intelligentes, va de pair avec celle de la folie destructrice d'une secte millénariste, pour qui il n'existe d'autre but que la mort. Qui a dit que c'était dans les vieilles marmites que l'on faisait les meilleures soupes ? (J'Ai Lu « Science-fiction » 4327.)

Le point sur les revues

Dans le bouillonnement actuel du milieu français, **Cyberdeams** fait figure de précurseur, puisque cette excellente revue entame – déjà ! – sa troisième année de publication, avec un n° 9 consacré aux « Sociétés sens dessus dessous ». Quatre textes comme toujours d'excellente qualité, parmi lesquels je vous recommande tout particulièrement la nouvelle d'Alain le Bussy, décrivant un futur qui fera sans aucun doute frissonner tous les amateurs de lecture. Signalons aussi un article analysant les différentes techniques de « résurrection informatique », qui devrait agréablement titiller les neurones de tous les cyberpunks. D'abondantes rubriques et un courrier des lecteurs dynamique complètent agréablement un sommaire d'une

grande richesse. (DLM Éditions, Mas Blanes, 66370 Pezilla-la-Rivière. 240 F pour 4 n°s.)
Bifrost semble ne jamais vouloir cesser de s'épaissir. Avec ses 160 pages, le n° 3 présente, outre deux longues nouvelles, une copieuse partie informative couvrant tous les aspects de la SF, du fantastique et de la fantasy : littérature, bande dessinée, jeux de rôle, cinéma/télé, multimédia, fandom... Il s'agit certainement de la revue la plus complète du point de vue informatif, et de celle qui possède la maquette la plus fouillée. (Éditions du Bélial', 57 rue Grande, 77250 Moret-sur-Loing. 200 F pour 4 n°s.)
Troisième numéro également pour **Galaxies**, qui se veut l'émanation du milieu semi-professionnel français. Des noms connus — Michel Jeury, John Varley — voisinent avec celui du (presque) inconnu Paul J. McAuley, qui signe le meilleur texte de cette édition, dont l'autre point fort est un dossier sur Ayerdhal, comprenant étude, nouvelle et bibliographie. Malgré l'impression de froideur qui se dégage de la maquette et de la couverture, c'est une excellente revue. (BP 3687, 54097 Nancy Cedex. 200 F pour 4 n°s.)
Ozone, qui était au départ un simple fanzine, est en train de se transformer peu à peu en un authentique magazine. Sous la couverture couleur du n° 4, vous trouverez un dossier sur Stephen King, un passionnant entretien avec Bernard Werber et de nombreux articles et critiques, avec notamment un panorama des nouveautés rôlistiques de l'année 96. (Nebula 65, 6 rue Michel de Bourges, 75020 Paris. 98 F pour 4 n°s ; c'est le moins cher !)
Enfin, last but not least, **Le Visage Vert** voit enfin paraître son deuxième numéro. A la différence de ses consœurs, cette « Revue de littérature » ne s'intéresse ni à l'actualité, ni aux auteurs contemporains, mais bel et bien aux fictions passées, comme en témoigne un sommaire où l'on trouve H.G. Wells (avec deux extraits inédits de La machine à voyager dans le temps), Sheridan Le Fanu, Edward Bulwer-Lytton et d'autres écrivains aujourd'hui bien oubliés. Œuvre d'érudits, ce semestriel de grande classe est destiné à tous ceux que le fantastique classique, l'anticipation ancienne et la littérature gothique intéressent. (Éditions Joëlle Losfeld, 3 impasse Royer-Collard, 75005 Paris. 180 F pour 2 n°s.)
Toutes ces revues sont diffusées en librairie, à l'exception d'Ozone que vous ne trouverez que dans quelques Fnac.



En vitesse

Salut Delcano ! de Raymond Milési, est un roman d'aventures très distrayant, plein d'allant et de bonne humeur — ce qu'on appelait voici quelques lustres « un bon Fleuve Noir », et c'est un compliment ! Attention : ce livre est uniquement diffusé en kiosque. (S.E.N.O. « Les Quatre Dimensions » 4.)
Péchés innommables, de Nancy A. Collins, réunit une vingtaine de textes d'humour noir, dont certains sont vraiment très réussis. Ma préférence va sans doute à *Le Killer*, décrivant un monde parallèle où Jerry Lee Lewis, devenu psycho-killer, massacre la famille d'Elvis Presley à Graceland en 1966, mais tout le reste est du même tonneau. (J'Ai Lu « Épouvante » 4328.)

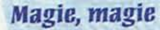
Roland C. Wagner

(1) Prix décerné chaque année par les participants à la convention mondiale.



Contient de l'excellent

Imaginez une sorte de Trinité mystique : le Maître, la Femme écarlate et le Guerrier sacré ! Ils sont les Maîtres ignorés du monde, les Seigneurs cachés de l'humanité.
Leur but, le but de la plus secrète des sociétés secrètes que le monde ait jamais connues, est de faire en sorte que l'humanité croit que la magie n'existe pas, qu'au-delà de la pure logique matérielle rien, non rien, ne peut être. Une forme de conspiration, bienveillante, guidée par la Mens Magna, la chapelle suprême des Ordres blancs. Sur un scénario de Froideval et des illustrations de Sorel (deux noms bien connus des amateurs de jeux de rôle), Soleil nous offre **Mens Magna**, avec frissons occultes et mystère garantis. Que vous fassiez jouer à *L'appel de Cthulhu*, à *Chill* ou à *Nephilim*, vous y trouverez facilement de quoi alimenter vos soirées. Mieux encore, et d'aucuns me traiteront d'iconoclaste, mais cette BD est une source d'inspiration pour d'excellents scénarios de *INS/MV*, avec un peu de travail autour de l'intrigue et des personnages principaux. Tout ce dont vous avez besoin s'y trouve : pouvoirs, PNJ et humour, pour accompagner une sorte de descente aux abysses. Tout de même, il faut être balaise pour envoyer paître un sphinx qui vous pose l'énigme rituelle !



Magie, magie

Charly, c'est ce gamin qui un jour a découvert un jouet qui était en fait un vrai mini vaisseau spatial, celui du Cap'tain Foudre. Depuis, le modèle a été retiré de la vente, mais Charly a gardé en lui un petit quelque chose, le souvenir et peut-être bien une partie des pouvoirs du Cap'tain... Le tome 6, intitulé *Le tueur*, de Magda et Lapière, chez Dupuis, nous entraîne à Bruxelles où Charly et quelqu'un (ou quelque chose) semblent s'être donnés rendez-vous. Histoire de pouvoirs magiques, d'extraterrestres peut-être, cet album est tout à fait dans la veine des actuels *X-files*
Deux doigts de réincarnation, un fond de sorcellerie, une larme d'inquisition, le tout bien agité par un décalage temporel, et servi chaud, très chaud, sur un lit de vengeance, voilà l'histoire de **Sha**, contée par Mills et Ledroit, chez Soleil. Passage direct de l'univers médiéval-fantastique au monde cyberpunk, cet album donne des descriptions d'ambiance, de pouvoirs magiques à utiliser, pourquoi pas pour un scénario *Shadowrun*. C'est le premier tome d'une trilogie dont on attend la suite avec une grande impatience. Autre élément fort de l'album : la description de la ville de New Eden, avec ses immeubles gigantesques, ses écrans de pub et ses transports. A retenir.

Un petit tour en ville

Andreas (oui, celui de *Rork*, *Cromwell Stone* ou encore *La caverne du souvenir*) nous livre une nouvelle série, **Capricorne**, aux éditions du Lombard. Il y est question d'un objet (magique ?) qui brûle tout sur son passage, d'une société secrète au nom évocateur, le Dispositif, et d'un héritage. Le tout se déroule dans une ville à la Schuiten,



avec des gratte-ciel aux étages infinis, des bibliothèques aux architectures impossibles, des égouts qui communiquent et des flics un peu dépassés par les événements. Si le fantastique-contemporain est votre domaine de jeu (*Cthulhu 90* ou une forme de cyberpunk « light ») vous y ferez le plein d'inspis. À suivre.
Christin et Aymond nous entraînent, quant à eux, dans un environnement urbain tout à fait contemporain, sur fond de mur des Lamentations. L'album **Les voleurs de ville**, chez Dargaud, nous fait découvrir avec deux charmantes journalistes d'une télé privée une bien étrange affaire de morceaux de bâtiments qui disparaissent... comme ça, pouf ! En laissant un grand bout de rien à la place. Ne comptez pas sur moi pour dévoiler le pot aux roses, mais sachez simplement que le tout tient drôlement bien la route, autour d'un grand secret bien gardé, et que vous pouvez y envoyer sans hésiter vos investigateurs ou enquêteurs favoris (type cyberpunk ou autre *Conspirations*, par exemple). Pour ceux qui suivent, ce n'est pas sans rappeler la série *Canal-Choc* (4 albums aux Humanoïdes associés), d'ailleurs ce sont les mêmes auteur et dessinateur, alors !

Les belles histoires

Loin là-bas, de l'autre côté des galaxies, longtemps après que l'homme ait essaimé sur l'infinité des planètes, viendra une ère où les hommes (et les nains ?) apprendront à vivre sans tuteur. Ils auront tout oublié de leurs origines et devront recréer des mythes, des contes et des légendes, pour pouvoir supporter la vie, sous le ciel étoilé où parfois passe **La 2ème lune**. Frezzato, aux Éditions USA, nous offre de la SF poétique, idéale pour tous les jeux d'exploration spatiale, de *Star Trek* à *Space Op*.
Pour finir, je voudrais vous faire découvrir un album très sympa (datant d'octobre ou novembre 96, et j'ai honte de l'avoir manqué...) intitulé **Les démons de Roquebrou**, de Counhaye, aux éditions du Lombard. Si vous faites jouer à *Chill*, *L'appel de Cthulhu* ou tout autre jeu d'enquête plus ou moins fantastique, c'est très simple : vous le prenez, vous l'ouvrez et vous faites jouer. C'est un album « prêt-à-jouer ». Bien entendu, c'est en dehors de votre campagne habituelle, mais cela vous fera une petite récréation. Et en plus, vous y comprendrez peut-être que les loups, ce n'est pas si méchant que ça...

André Foussat



L'actualité du jeu

Debriefing

Sup de Co(upe) Champagne

Le 15 janvier dernier, notre énigmatique espion F.C. se rendait à Reims, direction Sup de Co (option *Homo Ludens*, le club local) pour une « causerie » à bâtons rompus sur le thème du jeu de rôle. Au programme : le jeu de rôle qu'est-ce que c'est, pourquoi il ne faut pas croire tout ce que raconte *Paris-Match* (entre autres), et quels peuvent en être les effets positifs pour un futur manager ? On a parlé de culture, de médias, d'écoute de l'autre et de combativité « positive » – bref, d'un peu de tout, dans une ambiance fort détendue. L'audience était constituée d'étudiants de l'école, parmi lesquels plusieurs représentantes de la gent féminine (eh oui !) qui ont assailli notre envoyé spécial de questions fort pertinentes : « Et pour l'image des filles dans le jeu de rôle, vous faites quoi, à Casus ? » Euh… Du coup, on s'est promis de réfléchir à la question. Pour l'aider à se remettre de ses émotions, notre vaillant « débatteur » s'est vu offrir une bonne bouteille de champagne – spécialité locale oblige. Clubs de Bordeaux, de Bourgogne ou d'Alsace, vous savez ce qu'il vous reste à faire…



Initiatives

Initiation

Le magasin *Phénomène J* organise une initiation à *Polaris* avec Benoît Attinost et une initiation à *Meurtre à l'abbaye* avec Bruno Faidutti (le 8 février). Un tournoi *Netrunner* est également prévu pour fin février au café-jeu *Tartempion*, à Colombes, mais la date n'est pas encore fixée au moment où nous écrivons ces lignes. Plus de renseignements au 01 43 26 49 41. ✉ : Phénomène J, 14 bd Saint-Michel, 75006 Paris.

Commission

L'association *Éclipse*, qui a pour vocation l'organisation de manifestations ludiques (et tout particulièrement de grandeur-natures), vient de créer une commission Fanzine ainsi qu'une commission GN, et invite tous les mordus de jeux de simulation à participer à l'élaboration de nouveaux projets dans la région. ✉ : Association Éclipse, Château de Varennes, 49170 Savennières. ✆ : 02 41 72 88 89.

Télé

La rubrique jeux de rôle de l'émission *Mangazone* sur la chaîne du câble MCM est lancée depuis le 13 décembre, et est diffusée tous les vendredis. Elle traite de jeux de rôle, mais aussi de jeux de cartes voire de romans. Les horaires quotidiens sont 17 h30, 20 h30 et 23 h50. Qu'on se le dise !

Un troisième larron dans l'arène

Et un de plus ! Comme au bon vieux temps où il y avait *Casus Belli*, *Dragon Radieux* et *Chroniques d'Outre-Monde*, nous retrouvons en kiosque trois magazines consacrés au jeu de rôle : *Casus Belli*, *Dragon*, et le tout nouveau *Backstab*. Largement inspiré (puisqu'il en reprend la maquette et des articles) du magazine anglais *Arcane*, *Backstab* est publié par Friendly Concept (Asmodée/Siroz + Halloween Concept) et dirigé d'une main habile par Benoît Clerc (SPSR). La ligne éditoriale annoncée de *Backstab* (qui est un terme issu de l'ancêtre *D&D* voulant dire « coup de poignard dans le dos ») : proposer un magazine d'un genre nouveau dans le domaine du jeu de rôle. Au sommaire du n° 1 : des critiques courtes, d'autres un peu plus longues, un mini univers : la prison, et quatre scénarios dans un encart noir et blanc (dont l'un, un peu plus long, dénommé 16/9ᵉ). Souhaitons-lui beaucoup d'XP et d'atteindre vite les prochains niveaux !

Caza

Auteur de BD, illustrateur de SF et parfois de jeu de rôle, notre Caza préféré nous fait part de la naissance de sa page Web personnelle à lui. Où ça ? Sur www.cge-ol.fr/~caza. Il y a même un lien vers le site Casus…

Démons… trations

Le magasin *Les Contrées du Jeu* organise des démonstrations de *Méditerranée* (les 5 et 15 février), de *Polaris* (les 7 et 19 février), d'*Élixir* (les 8 et 26 février) et de *Meurtre à l'abbaye* (les 12 et 22 février). De plus, le dernier vendredi de chaque mois, le magasin organise une partie spéciale « découverte du jeu de rôle », réservée à ceux qui ne savent pas trop ce que c'est… ✉ : Les Contrées du Jeu, 6 rue Beyle Stendhal, 38000 Grenoble. ✆ : 04 76 54 48 93.

Clubs

- **Drancy**. Le club de jeu de rôle des *Sentinelles du Nord-Est* ouvre ses portes du samedi 14 h au dimanche soir à la MJC Daniel André, 126 rue Saint-Stenay. On y joue notamment à Shadowrun, GURPS, AD&D, Rolemaster, L'appel de Cthulhu et RIFTS. ✆ : Kamel au 01 48 36 27 29 en semaine ou Christophe au 01 48 79 39 89 en soirée.
- **Brive-la-Gaillarde**. Le club du *Rôle Principal* accueille tous les joueurs de jeux de rôle, jeux de cartes, jeux de plateau et wargames. Les jeux les plus pratiqués sont Shadowrun, Nightprowler, SangDragon, RuneQuest, Scales, INS/MV, JRTM, Civilisation, World in Flames, Magic… et plus si affinités. Horaires : les samedis et dimanches de 14 h à 21 h. ✉ : Le Rôle Principal, 5 avenue Bourzat, 19100 Brive. ✆ : 05 55 17 11 35 pendant les horaires d'ouverture.



Certains de nos rédacteurs occasionnels sont « aussi » des lecteurs de Casus Belli. Ce mois-ci, Bruno Faidutti, créateur de jeux de société, voulait nous faire part de quelques réflexions personnelles sur sa vision des univers de jeu de rôle. Voici donc la lettre qu'il nous a fait parvenir !

« Lorsque les gens de ma génération – je sais, je commence à me faire vieux – ont découvert le jeu de rôles, les univers dans lesquels nous faisions évoluer nos personnages étaient totalement exotiques. Les terres fantastiques inspirées plus ou moins directement de Tolkien, plus rarement les espaces intersidéraux,

Monghol & Ghota

FLOCH







n'avaient et n'ont toujours que peu de choses en commun avec le monde réel, qu'il soit de 1980 ou de 1996. De l'univers de Tolkien comme de celui de Star Wars, on pouvait faire une lecture politiquement correcte, celle de la légitime révolte face à un empire totalitaire. Le premier n'en était pas moins bâti sur une accumulation de clichés racistes, le second sur un fidèle démarquage des romans arthuriens, et tous deux véhiculaient donc des valeurs qui ne sont certainement pas celles de la démocratie moderne. Pourtant, nul ne s'est jamais inquiété de cette ambiguïté, car ces univers de jeu, étant totalement et délibérément étrangers, exotiques, ne pouvaient être confondus, même passagèrement, avec le monde réel.
La parution de *l'Appel de Cthulhu* indiqua l'apparition d'un nouveau type de jeu. Le monde des vampires, des loups-garous, des nephilim ressemble extérieurement au monde réel, mais est simplement, sur un point unique, décalé, différent. L'ambiguïté n'est dès lors plus du tout la même, et elle est peut-être plus dangereuse, comme l'ont compris les journalistes qui, récemment, ont voulu expliquer le succès populaire de la série télévisée des *X-Files*. En effet, les raisons pour lesquelles on peut condamner ce mélange détonnant de fausses références à l'actualité, de théories du complot et de discours «tous pourris», pourraient être avancées avec autant de facilité contre la plupart des univers de jeux de rôles contemporains. Si les extraterrestres font le jeu de Le Pen, alors il en va de même des vampires et autres loups-garous.
Tous ces univers sont en effet fondés sur le même principe : le monde du jeu est le monde réel, mais il n'en diffère que par un secret que seuls connaissent les personnages, et par voie de conséquence les joueurs. Et que ce secret concerne les mystères d'Eleusis, le processus alchimique, le complot judéo-maçonnique, la réalité des vampires ou l'invasion extraterrestre, le mécanisme idéologique est toujours le même, il mêle une faiblesse naturelle de l'homme, la paranoïa, à une très vieille maladie de la pensée, l'ésotérisme.
La raison principale pour laquelle le jeu de rôle a quitté les espaces profonds et les forêts elfiques pour rejoindre la terre mère et le présent est pourtant pratique et non idéologique. Pour bien jouer, il faut connaître l'univers dans lequel évoluent les personnages, il faut savoir de son histoire, de sa géographie, de sa structure sociale, économique et politique, sinon tout, du moins autant que son personnage pourrait légitimement savoir.
Cela est bien plus facile lorsque ce monde est, pour l'essentiel, le monde réel, lorsque que la Révolution a commencé en 1789 et non en 2431 A.D. (Après le Début), lorsque le chef de l'État s'appelle Jacques Chirac et non Zabrug Gloumsh XIV. Le décalage, généralement à base de fantastique ou d'occulte, permet l'évasion à peu de frais, et économise aux joueurs les longues heures passées à apprendre les tenants et aboutissants souvent incohérents de mondes imaginaires pourtant nécessairement simplifiés.
Plus tenu encore que le jeu sur table de se conformer aux diktats du réel, le grandeur-nature a d'ailleurs été le précurseur de cette évolution.
Tout cela n'est qu'un jeu, et l'on pourrait, avec de solides arguments, prétendre que pour jouer aux vampires ou aux démons il est nécessaire de ne pas y croire, ce qui rendrait ces jeux de rôles infiniment moins dangereux que toute la littérature «mystérieuse», et que les séries télévisés exploitant ces thèmes, que n'importe quel allumé peut regarder. Mais il est vrai aussi que, à trop s'habituer à jouer dans un univers dont l'apparence – le monde réel et contemporain – cache secrets et complots, et dans lequel il y a trop clairement des bons et des méchants, on peut s'imaginer que le monde réel fonctionne ainsi. Point n'est besoin de remède, la plupart d'entre nous restant bien conscients de la réalité et de la complexité des choses, mais un vaccin pourrait s'avérer utile, et il n'en est de meilleur que l'humour.
L'humour est partie intégrante du mécanisme des jeux de rôles grandeur nature, même et surtout des plus noirs, sous la forme d'incessants «clins d'œil du réel» (les vampires qui boivent du guronsan, les pistolets à amorce, ces satanés costumes de location qui n'ont jamais de poches, etc.) ; l'humour est à la base du seul jeu de société classique basé sur les théories du complot – *Illuminati* – ; ce même humour semble pourtant singulièrement absent des systèmes de jeux de rôles exploitant ce mécanisme du «décalage», à l'exception peut-être d'*INS/MV* et des uchronies comme *Castle Falkenstein*.
Pour connaître les éditeurs de *Nephilim*, je sais qu'eux-mêmes rient d'autant plus de leur travail qu'ils font, par jeu, un effort constant pour utiliser les mêmes sources que les vrais ésotéristes, mais j'aimerai être sûr que tous leurs joueurs voient bien là un (autre) jeu, et non une porte vers quelque grand secret.»

Bruno Faidutti
(Grand illuminé de Bavière, maître secret du complot des satanistes extraterrestres juifs vampires communistes francs-maçons aux pieds plats adorateurs du grand Cthulhu).



Notre minitel

Début de nouvel année des plus paisibles pour 3615 CASUS, en attendant les nouveautés prévues pour les prochains mois. Autant en profiter pour rappeler l'existence de notre page sur Internet. L'adresse ?... http://www.excelsior.fr

Le forum hypernews prêt à exploser !

Notre forum est victime de son succès ! Cette rubrique qui vous permet d'échanger avis et opinions avec des joueurs francophones du monde entier (bonjour le Canada !) est, en effet, affligée d'un petit défaut : tous les messages sont classés ▷



Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
– vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
– vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Régis Nuke, tél. : (16) 80 78 16 66 le soir. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle Amphi Chimie. 351, cours de la Libération 33410 Talence. Responsables : Thierry Pelle, même adresse, tél. : (16) 56 08 79 52 (après 19h) et 56 84 69 44 (en journée). E-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. Horaires : tous les samedis de 14 h à 19 h (il est préférable de contacter le responsable). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Franck Godefroy, tél. : (1) 48 57 08 78. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, tél. : (16) 83 36 58 10. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

Montpellier : Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier. Responsable : Nathalie Charasse. Tél. : 04 67 06 92 21. Horaires : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. Couplée avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Arnouville-les-Mantes : Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39. Responsable : Jean-François Doussain. Horaires : le samedi de 14h30 à 19h et le soir à partir de 20h30, jusqu'à fin des parties. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche (téléphoner). Boutique : La Réserve, 4 rue Henri Rivière, 78200 Mantes-la-Jolie ; tél. : 01 30 94 53 23.

Échos des murs

Moins de polémiques sur les murs de 3615 CASUS, ce mois-ci. Le nouvel an semble avoir incité certains à méditer (qui suis-je ?, à quoi joue-je ? quand est-ce qu'on mange ?). Une fois n'est pas coutume, nous commençons par un extrait d'une longue lettre relative au *Vade mecum* de CB 100. Ce n'est pas un droit de réponse, simplement un autre point de vue…

● « Je suis Témoin de Jehovah (TJ) et rôliste depuis bientôt 4 ans. J'ai joué/masterisé à Warhammer, Rolemaster, Runequest, AD&D et, bien sûr, Vampire. La liste n'est pas exhaustive… S'il est vrai que beaucoup de TJ se méfient du jeu de rôle (il est ironique de constater qu'eux aussi sont trompés par les médias…), ce n'est pas le cas de tous. Je joue avec des gens de tous les horizons et je fais mon possible pour faire connaître à mes coreligionnaires ce qu'est vraiment le jeu de rôle. Tous les TJ sont différents, alors ne les enfermez pas dans des phrases toute faites du style « tous les Témoins de Jehovah détestent le rap », etc.
Et j'insiste pour ce qui est de nous dissocier du FN : comme beaucoup de TJ, je suis noir… » A. Nonyme.

● « Hier, je parlais avec des camarades durant l'intercours. Ma prof de français m'a surpris avec les règles de l'AdC et m'a demandé pourquoi je m'intéressais à l'occultisme… » B. Nonyme.

● « POURQUOI JOUEZ-VOUS ?… Que voulez-vous exactement ? De la réflexion ? Désolé, mais le cerveau n'est pas livré avec les jeux de rôle. S'il vous faut des jeux prêt à l'emploi et si vous ne savez pas faire un peu de Meccano avec les règles, eh bien vous méritez vos parties merdiques. Un jeu de rôle, c'est d'abord du plaisir, les autres aspects ne sont que des bonus. Ne rechignez pas sur votre plaisir, prenez-le comme il vient. Du moment que vous vous amusez, quelle importance que ce soit en Gros Bill AD&D ou en Andy Warhol du vampirisme ? De même, quelle importance que tout le monde n'ait pas vos goûts ? Jouez tout simplement, et cessez de charger ces pauvres jeux de défauts et qualités uniquement parce que vous avez oublié leur fonction première : s'amuser et rien d'autre… » Stealrige.

● « On commence à voir du Dark à toutes les sauces : Space Dark (Fading Suns), Méd-Dark (Dark Ages), etc. Aujourd'hui, commercial = Dark… Je me vois mal raconter à ma copine que tous les samedis, je joue à un jeu où j'incarne un déséquilibré mental psychopathe et transsexuel, qui se drogue par désir de s'autodétruire… Je ne joue donc pas à Kult (m…, j'ai une copine, moi !!!). » Fox.

● « Le fait que l'on s'amuse autour d'une table ne tient pas au fait qu'un jeu soit dit « d'ambiance », mais à l'atmosphère que le MJ instille dans sa partie et qui doit être relayée par les joueurs… » Neph.

par ordre chronologique ! Cela a pour résultat d'obliger les connectés à charger *tous* les textes – et notamment les plus anciens – afin de pouvoir consulter les derniers messages. Ce n'est pas dramatique, mais comme vous êtes de plus en plus nombreux à vous exprimer, nous avons prévu de proposer très vite une solution à ce qui pourrait rapidement devenir vraiment ennuyeux.
En attendant, si vous avez une déclaration ludique à faire, venez nous rendre visite…



Vos zines

Et une rubrique bien pleine, une !

Nouveaux

● **Ar-Nendor** n° 0, 12 p., prix inconnu, apériodique. Organe d'une association de GN bien connue et très sympa. Comptes rendus de grandeur-natures, preview des prochains, coups de gueule divers et variés. Très bien, mais un peu hermétique aux non-joueurs. Dédales, Michel et Isabelle Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmaison.

● **Les elfes se torchent aussi** n° 1, 8 p., 8F port compris, bimestriel. Prix du titre le plus génial du mois. A part ça, ils n'aiment pas Mark Rein•Hagen, disent beaucoup de bien de Terry Pratchett, parlent d'enluminures… Tout ça est sympa comme tout. Vivement le prochain ! Sylvain Fabre, 3 rue Clisson, 75013 Paris. (sylf@email.teaser.fr).

● **Le triple cercle** n° 1 à 3, respectivement 6, 10 et 12 pages, bimestriel (?). Un bon zine de club, avec notamment une descente en flammes du film « Lancelot » qui est un modèle du genre. C'est le retour d'un grand ancien : le dernier numéro était daté de juillet 1991 ! Les trois cercles, MJC Picaud, 23 av. du Dr Picaud, 06400 Cannes.

Anciens

● **Apsara** n° 14, 68 p., 22 F, périodicité en cours de transformation. Scénarios Appel de Cthulhu, Star Wars et Animonde, gros dossier sur l'Afrique coloniale et, comme toujours, plein de petites niouzes sur un peu tous les sujets. Samuel Tarapacki, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.

● **Fumble** n° 58, 26 p., 1,25 $C, mensuel et toujours à l'heure. Un Fumble comme d'hab, sympa, avec notamment un anthropologue qui nous parle brièvement du jeu de rôle.









Sébastien Savard, 2114 bd Pie XI Nord, Val-Bélair, Québec Canada G3J 1R2.

- **Labyrinthe** n° 2, 24 p., 20 F + 2 timbres, apériodique. Rien que du Warhammer JdR, avec des bestioles, des objets magiques, une aide de jeu et un scénario. Sylvain Peterson, 17 rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice (chèques à l'ordre de Mme Peter).
- **Séléné** n° 16 et 17, 12 p. chaque, gratuit, bimestriel. Où il est question de Richard Garfield, de Byzance, d'Elixir, de Magic, de Sapho et de diverses autres petites choses. Alexandra Bertrand, 50bis rue Maurice Arnoux, 92120 Montrouge.
- **Tinkle bavard** n° 39, 30 p., 5 FS/ 20 FF/ 95 FB, bimestriel. Un édito intéressant, des scénarios Rêve de Dragon, Dossiers X, et Cyberpunk, des aides de jeu Ars Magica et RdD. Eric Malherbe, 11 rue Dancet, CH-1205 Genève, Suisse.
- **Tips or Tricks** n° 3 et 4, 7 F en timbres, 8 p. chaque, apériodique. Le n° 3 ne parle que de Changelin, mais le 4 contient les ébauches d'un jeu de rôle « Dark Crystal » et surtout d'un jeu de rôle « L'étrange Noël de Monsieur Jack ». 25 rue d'Austerlitz, 16000 Angoulême.
- **Vampire Dark News** n° 5, 32 p., 22 F, bimestriel. Comme son titre l'indique, une compilation de critiques de livres, suppléments de JdR, films, disques, etc., tournant autour du vampirisme. 22 allée C. Monet, 92300 Levallois-Perret.
- **Vents de rêve** HS n° 7, 52 p., 45 F, apériodique. Un numéro spécial sur les « wargames de cartes » Dixie et Gettysburg. 9 impasse du Puits Rond, 49100 Angers.
- **Virus** n° 4, 66 p., 20 F, apériodique. Un gros dossier noir, gothique et ténébreux. C'est très, très sympa. Vu le temps écoulé depuis le dernier numéro, rappel d'adresse : DreamMaker, 17 rue de la Lanterne, 66000 Perpignan.
- **Zombi** n° 7, 40 p., 20 F, trimestriel. Scénarios AdC, RdD, Cyberpunk, Loup-garou et La méthode du Dr Chestel, plus une courte nouvelle. L'ensemble se laisse lire agréablement.

Tristan Lhomme

Tous les fanzines sur 3615 Casus rubrique ZIN

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Paris. *6 février.* Le club Warp 19 organise un **tournoi Warhammer 40,000**. Ça se jouera en 2500 points, avec pouvoirs psi, et ça se poursuivra les jours suivants. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

Le Mans. *8 février.* L'association Mans-Songes organise un **tournoi de jeux de rôle** à la MJC Jacques Prévert, sur le thème du fantastique-contemporain (L'appel de Cthulhu, Nephilim, Vampire, mais tous les systèmes de jeu feront l'affaire). Les scénarios n'ont que l'introduction en commun : ensuite, les MJ sont libres de développer leur scénario comme ils l'entendent. Pourquoi pas ? ✉ : Inscriptions auprès de la Boîte à Jeux, 53 rue Nationale, 72000 Le Mans. ✆ : Yann au 02 43 84 45 10.

Lyon. *9 février.* L'association la Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle gratuite à thème Rêve de Dragon**. ✉ : Magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Moneteau. *15/16 février.* L'Esprit Vagabond organise sa **7e Nuit vagabonde**. Toujours consacrée à 100 % aux jeux de rôle et uniquement en parties libres, la convention aura pour thème… le sport ! ✉ : L'Esprit Vagabond, Foyer pour Tous, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. ✆ : 03 86 40 66 26.

Marseille. *15/16 février.* Le magasin la Crypte du Jeu organise *Aux Frontières des Mondes*, avec **tournois de jeux de rôle et de Magic** et démonstration de Warzone. Le tout se déroulera au centre Fissiaux, 4 avenue du Maréchal Foch à Marseille. ✉ : La Crypte, 7 cours Lieutaud, 13006 Marseille. ✆ : 04 91 48 52 09.

Albi. *16 février.* Les Chevaliers de la Noctambule organisent un **tournoi Magic type II homologué** Wizards of the Coast (premier prix : une mox!). ✉ : Boris Maynadier, 50 rue de Bernis, 81000 Albi. ✆ : Jérôme au 05 63 49 78 39.







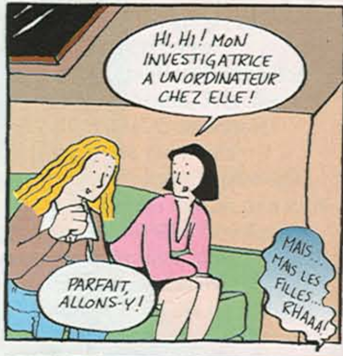
















Noisy-le-Grand. ***17 février.*** Bon, restons calmes. C'est un **grandeur-nature contemporain**, de ça, je suis à peu près certain. C'est organisé par le FLOP et ça dure deux semaines – pourquoi pas. On nous promet une « grosse » fête le samedi soir, des règles simples et une histoire originale : d'accord. Mais pour le reste, je décline toute responsabilité. Il y a un numéro de téléphone. Appelez-le, vous verrez bien. ✉ : Marc Laurençon, 3 rue du Rond-point, 93160 Noisy-le-Grand. ✆ : 01 43 05 54 78.

FUTUR

Clermont-Ferrand. ***22 février.*** L'association Némésis organise un **tournoi Magic : the Gathering** à la salle Gaillard, de 10 h à 20 h. ✉ : Némésis, 2 bis rue du Clos Perret, 63100 Clermont-Ferrand. ✆ : Patrick au 04 73 37 45 47.

Brive-la-Gaillarde. ***22 février.*** Le Rôle Principal organise sa **4e convention de jeux de rôle et de simulation**. Au menu, à partir de 14 heures : démonstrations de nombreux jeux de rôle, jeux d'histoire (les Aigles) et fantastiques (Warhammer 40,000), concours de peinture de figurines. L'adresse : 5 avenue Bourzat, 19100 Brive-la-Gaillarde. Un détail : c'est gratuit ! ✆ : Renseignements auprès de Raphaël au 05 55 50 18 51.

Lyon. ***22 février.*** L'association la Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle gratuite à thème Age des Ténèbres**. ✉ : Magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Veauche. ***22/23 février.*** Les Disciples de Chiron et la Mairie de Veauche organisent les **2e Nocturnes foreziennes** à la salle Pelletier. Au programme : démonstrations et tournois de jeux de rôle et wargames. ✉ : Disciples de Chiron, c/o Laurent Prunier, 10 place Fourneyron, 42000 Saint-Étienne. ✆ : Loïc Darnon au 04 77 36 82 82 (mairie) ou Laurent Prunier au 04 77 33 79 28.

Cannes. ***22 février/2 mars.*** Le Palais des festivals et des congrès de Cannes ouvre ses portes au **11e Festival international des jeux**. Au programme : démonstrations, tournois, défis et animations sur une quinzaine de disciplines « phares » au nombre desquelles jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner et jeux de simulation. Seront notamment présents : Descartes Éditeur, Halloween Concept et Wizards of the Coast. Deux **tournois Magic** (les 23 février et 1er mars) sont prévus, ainsi que le **10e Triathlon cannois du Rôle**, et une exposition : « L'humour dans les jeux de rôle ». A signaler : les fameux As d'or seront décernés au cours du festival (rappelons que l'année dernière, c'est Magic qui avait emporté le morceau dans la catégorie Super As d'or). Les organisateurs attendent 10 000 visiteurs par jour ; l'entrée est gratuite. ✉ : SEMEC, Palais des festivals et des congrès, esplanade Président G. Pompidou, BP 272, 06400 Cannes. ✆ : 04 93 39 01 01.

Calais. ***23 février.*** L'association les Enfants du Rôle organise un **tournoi de jeux de rôle** dans la salle Constantine, rue de Constantine à Calais. Au menu : AD&D, L'appel de Cthulhu, Elric, Warhammer, Guildes et INS/MV. ✉ : Les Enfants du Rôle, c/o Olivier Robbe, 20 rue du Bout des digues, 62100 Calais. ✆ : 03 21 82 14 79.

Paris. ***1er mars.*** L'association Stratégisc organise un **tournoi de jeu de rôle au profit d'AIDES**, qui aura lieu 1 rue de la Butte aux cailles, 75013 Paris (locaux de l'association de gérontologie). ✉ : Association Stratégisc, 22 bd du Fort de Vaux, 75017 Paris. ✆ : 01 47 66 98 55.

Poitiers. ***1er/2 mars.*** Les Night Riders, le club de jeu des élèves de l'ENSMA, organise avec l'association 2001-4 la **4e Night Riders Cup**, qui proposera des tournois de Magic, Star Wars, Vampire, L'appel de Cthulhu, Elric et Shadowrun, ainsi que de divers autres jeux de rôle et de plateau. ✉ : ENSMA Night Riders, cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 89960 Le Futuroscope Cedex. ✆ : 05 49 49 03 93.

Tarbes. ***1er/2 mars.*** Le club Stratégie & Sortilèges annonce son **8e Masters national de jeux d'Histoire antique-médiéval**, sur figurines 25 mm et 15 mm, réservé aux meilleurs du genre (règle Ramsès). Parallèlement, les débutants pourront s'essayer au jeu d'Histoire, avec le **Défi des Bigerriones**, et rencontrer des membres d'associations ou des professionnels. ✉ : Stratégie & Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 Tarbes. ✆ : Pascal au 05 62 93 35 63.

Lyon. ***1er/2 mars.*** Le Warg's organise sa première **convention de jeux de simulation** à la MJC Monplaisir. Au programme, tournoi de Magic, de jeux de plateau (Colons de Katäne) et de Highlander (duels avec armes en latex). NdlR : Comment peut-on se couper la tête avec des armes en latex ? Le débat reste ouvert. Bref, il y aura également des parties libres de jeux de rôle et de jeux de plateau, ainsi que des initiations au grandeur-nature. ✉ : Eric Perrot, 1 rue Roger Salengro, 69200 Venissieux. ✆ : 04 78 75 30 21.

Lyon. ***8 mars.*** L'association la Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle gratuite à thème AD&D**. ✉ : Magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Paris. ***8/9 mars.*** Le **9e Festival BD de Paris** se tiendra dans les locaux de l'E.S.L.S.C.A. (6 rue du Colonel Combes dans le VIIe arrondissement). Au programme du week-end : dédicaces d'auteurs et de dessinateurs (Mignola, Ségur, Sorel, Tacito…), projections de mangas, bourse de comics américains, tournois de jeux de rôle et de Magic, jeux vidéos. Le thème choisi pour cette année est celui du Temps. ✆ : 01 39 67 82 44, 24 heures sur 24.

Nancy. ***8/9 mars.*** Les clubs de l'université Henri Poincaré organisent la **4e Convention Sciences** avec le concours de la MJC Desforges. Au programme : jeux en réseau l'après-midi et tournois RuneQuest, Cthulhu 90 et Cyberpunk toute la nuit. ✉ : Camille Parisel, 279 avenue André Malraux, 54600 Villiers-les-Nancy. ✆ : MJC Desforges au 03 83 27 40 53 ou e-mail : Camille.Parisel@loria.fr.

Lyon. ***14/16 mars.*** Le club jeux de l'INSA de Lyon présente la **8e édition du TIL**, son tournoi annuel de jeux de rôle, qui sera cette année centré sur le thème des nuits « pulp ». Au programme : Nightprowler, Star Wars, Paranoïa et Vampire. En bonus : parties libres, stand de figurines et initiations diverses. ✉ : CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : 04 72 43 82 89 ou e-mail : Cluji@ifhamy.insa-lyon.fr.

Poitiers. ***15/16 mars.*** L'association Ordalie, avec le soutien de la Mairie, de la Maison de la culture et des loisirs de Poitiers et du magasin Le Dé à 3 faces, organise dans cette même Maison de la culture le **6e Trophée Diane de Poitiers**. Casus Belli fait partie des sponsors, au même titre que la plupart des éditeurs français de jeux de rôle. Au programme : tournois de jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, Nightprowler, Star Wars, In Nomine Satanis, Paranoïa et la **6e Coupe de France Cyberpunk**) et de jeux de plateau (Dune, Junta, Condottiere, Civilisation, etc.), initiations et démonstrations en tous genres, avec stands d'exposition de fanzines, de BD, de littérature de fiction et de créateurs de jeu. Bref, le gros truc, quoi. ✉ : Louis Brandela, appt. 5, 19 rue de la Marne, 86000 Poitiers. ✆ : Simon au 05 49 25 56 10 ou Grégory au 05 49 44 52 18.

▷

Maison-Rouge. ***21/23 mars.*** L'association Fanomai propose *Hasosrah*, un **grandeur-nature Années folles fantastique**. ✆ : Benjamin au 01 60 29 70 65 ou Roger au 01 48 39 16 84.

Lyon. ***22 mars.*** L'association la Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle gratuite à thème Changelin**. ✉ : Magasin ChanteIouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Aisne. ***28/30 mars.*** Les Créateurs d'univers et Ultime-mat France organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Les cicatrices de l'Empire*, au fort de Bruyères et Montbérault (site bien équipé). Le scénario se déroulera dans le contexte médiéval, plein de tractations politiques et d'intrigues religieuses, du monde de Dragworld. ✉ : Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : 03 20 35 72 37 ou e-mail : Christophe.Ghesquier@hol.fr.

Paris. ***5/6 avril.*** Le Club Loisirs Dauphine organise **Hélios 97**, sa convention universitaire de jeux. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D, Vampire, Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, Guildes), jeux de plateau (Civilisation, Colons de Katäne, Méditerranée), **6e Open de Diplomatie**, **1er Open national de SPQR** et tournoi de Magic. ✉ : Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris Cedex 16. ✆ : 01 44 05 44 38.

Ternay. ***5/6 avril.*** L'association Éclipse organise *les Rêves d'Alda*, un **grandeur-nature fantastique et onirique** au château de Ternay (Vienne). ✉ : Éclipse, château de Varennes, 49170 Savenières. ✆ : 02 41 72 88 89

Evreux. ***6 avril.*** L'association Si Évreux m'était joué organise un **tournoi AD&D** par équipe de 5 joueurs à la Jeune Cité Nettreville. ✉ : Si Évreux m'était joué, Mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux. ✆ : 02 32 28 39 61.

Aisne. ***11/13 avril.*** Les Créateurs d'univers organisent *la Clameur de l'aube*, un **grandeur-nature médiéval**, au fort de Bruyères et Montbérault (à 5 km de Laon). ✉ : Créateurs d'univers, 57 rue des sports, 59280 Armentières. ✆ : 03 20 35 72 37 ou e-mail : Christophe.Ghesquier@hol.fr.

Ile-de-France. ***19 avril.*** L'association Clepsydre organise *Ordalie*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde primitif de Brume. Le lieu ? Une forêt d'Ile-de-France. ✉ : Inscriptions auprès de l'association Clepsydre, c/o François Jammet, 128 rue Saint-Denis, 75002 Paris. ✆ : 01 40 13 06 14 (répondeur).

Chilly-Mazarin. ***26 avril.*** La Guilde de l'Icosaèdre organise une **journée de jeux de rôle sur le thème de la science-fiction**. Au programme : L'appel de Cthulhu « espace » (pourquoi pas, hein ?), Star Trek, Star Wars, Shadowrun et Mutant Chronicles. ✉ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 rue Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin. ✆ : Eric ou Emmanuelle au 01 69 09 01 87.

CÔTÉ JARDIN

Belgique. ***7/9 février.*** L'a.s.b.l. Legend'air organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Le Cercle des Légendes, chapitre 5 – Destinées*. L'événement aura lieu au domaine provincial de Chevetogne. ✉ : Jean-Pierre Debroux, rue de la Vieille Ferme n° 8, 4050 Chaudfontaine, Belgique. ✆ : 00 324 366 11 85.

Belgique. ***22/23 février.*** L'a.s.b.l. In Ludo Veritas organise une **convention de jeux de simulation**, avec tournois de jeux de rôle (AD&D, Star Wars), de jeux de cartes (Magic), de jeux de plateau (Colons de Katäne) et nombreuses démonstrations (INS/MV, Vampire, Necromunda, Space Marine, Epic, Formule Dé, wargames, etc.) ✉ : In Ludo Veritas, c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade. ✆ : 00 (32) 81 74 03 64.

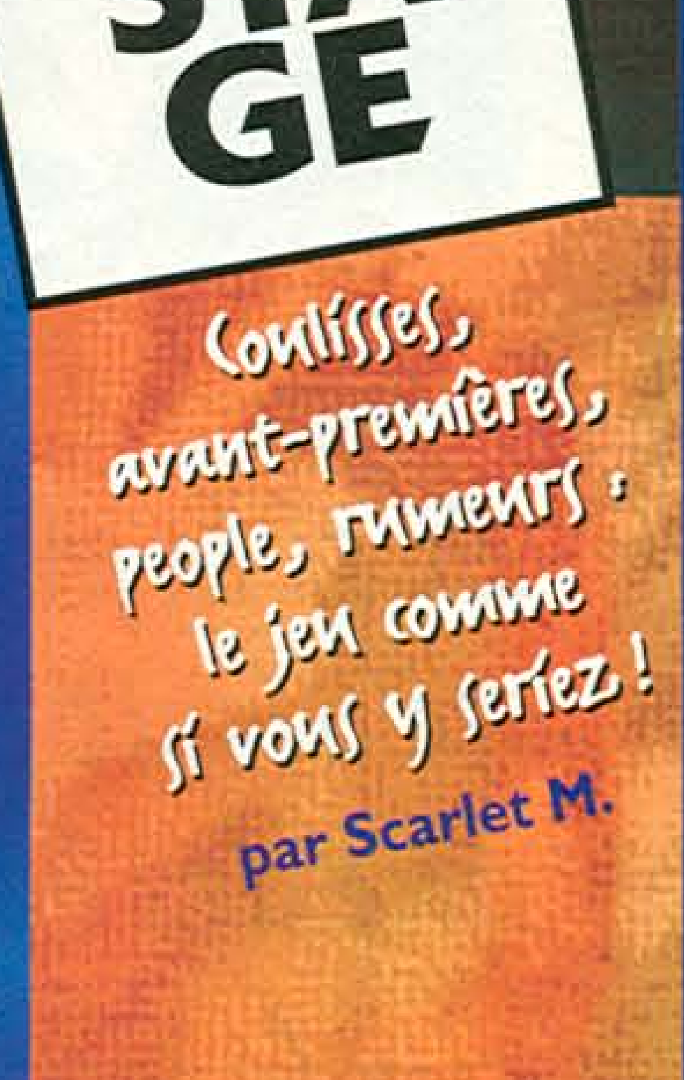
Belgique. ***28 février/2 mars.*** L'a.s.b.l. In Ludo Veritas, toujours elle, accueille la **Coupe d'Europe de Diplomatie**. Baptisée *Eurodiplonam*, cette convention se déroulera dans la citadelle de Namur, au cœur du domaine fortifié. L'association demande par ailleurs à tous les clubs de jeux de simulation belges de leur envoyer leurs coordonnées, en vue de la création d'une fédération. ✉ : In Ludo Veritas, c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade. ✆ : 00 (32) 81 74 03 64.

Suisse. ***8/9 mars.*** La **2e Convention Rhône-Alpes de jeux de simulation** aura lieu à Genève et abritera, entre autres joyeusetés, des tournois de Magic : the Gathering (1er Trophée Rhône-Alpes, tournoi de type I homologué Wizards of the Coast), de Warhammer Bataille, de Battletech (1er Trophée Aigle Noir), Steel Panthers 2 et Abalone. Il y aura également des parties de jeux de rôle, de jeux de plateau et de wargames ainsi que de nombreuses animations et plusieurs invités d'honneur, au rang desquels notre célèbre Tristan Lhomme ainsi que G.E.Ranne, Patrice Mermoud et Bruno Bellamy (sous réserve). ✉ : Association Genevoise de Promotion Ludique, CP 172, 1211 Genève 25, Suisse. ✆ : 00 41/79 447 48 51 et sur internet http://www.club.ch/fil/rhonalp/conv_main.html.

Angleterre. ***15/16 mars.*** Pour la dix-septième année (!), la Sheffield Wargames Society organise à l'Octagon Center de l'Université de Sheffield **Triples**, une manifestation centrée autour d'une compétition de jeux d'Histoire par équipes, en 15 mm et sur trois périodes (Antiquité, Renaissance, Napoléonien). Comme d'habitude, il y aura également une pléthore de traders, des démonstrations par des clubs venus de tout le Royaume-Uni et le traditionnel « quiz » sur les wargames et l'histoire militaire, le samedi soir au pub du Rutland Hotel. Chaud ! ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes. ✆ : 05 62 36 65 45.

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas ! Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

Prochains numéros : 5 mars (n° 103) et 4 avril (n° 104)
Date limite de réception des annonces de manifestations : 7 février pour le n° 103, 7 mars pour le n° 104.



IMPOSSIBLE N'EST PAS QUÉBÉCOIS !

Les gens de Dream Pod 9 ne doutent de rien. On a reçu une petite lettre, avec le dernier supplément *Heavy Gear*, où ils annonçaient qu'ils mettaient en chantier le jeu de cartes *Heavy Gear*. Pourquoi pas ? Là où ça se corse, c'est qu'ils travaillent aussi sur :

— la BD ;
— le jeu sur CD-Rom ;
— le dessin animé ;
— la série télé ;
— le film ;
— et « d'autres choses ».

On se demande ce que ça peut être : ça paraissait déjà bien complet comme ça. Un parc d'attractions, peut-être ?



LE LOUP BLANC MONTRE LES DENTS

Caramba ! Ça chauffe chez White Wolf. Résumé de la situation : le 17 décembre dernier, WW vire une quinzaine de ses employés. Trois jours plus tard, un anonyme, visiblement aigri, y va de ses révélations fracassantes sur le Net. En gros, ça donne : Mark Rein•Hagen quitte la compagnie, emmène avec lui tous les droits d'adaptation du World of Darkness (télé, cinéma, jeux vidéo), ainsi que la licence d'*Exile*. Pas grave : White Wolf a déjà un jeu en remplacement – un truc de SF dont la seconde édition serait déjà prévue ! A part ça, la compagnie ayant frôlé la faillite en 96 envisagerait de revendre les parts de Rein●Hagen à une grosse boîte amie (genre Wizards of the Coast par exemple). Commentaire de Steven Wieck sur l'éventuel départ de Rein•Hagen : les Beatles ont bien splitté eux aussi. Vu sous cet angle, ça fait un peu poisson d'avril. A suivre ?

LE PÈRE NOËL EXISTE !

Certains employés de White Wolf et de TSR l'ont rencontré – à leurs dépens. En guise de cadeau, pas moins de seize licenciements chez White Wolf et vingt chez TSR. Sympa pour passer les fêtes en famille… Les responsables invoquent des difficultés financières et parlent d'une conjoncture difficile. La bonne ambiance, quoi (voir « Le loup blanc montre les dents »).

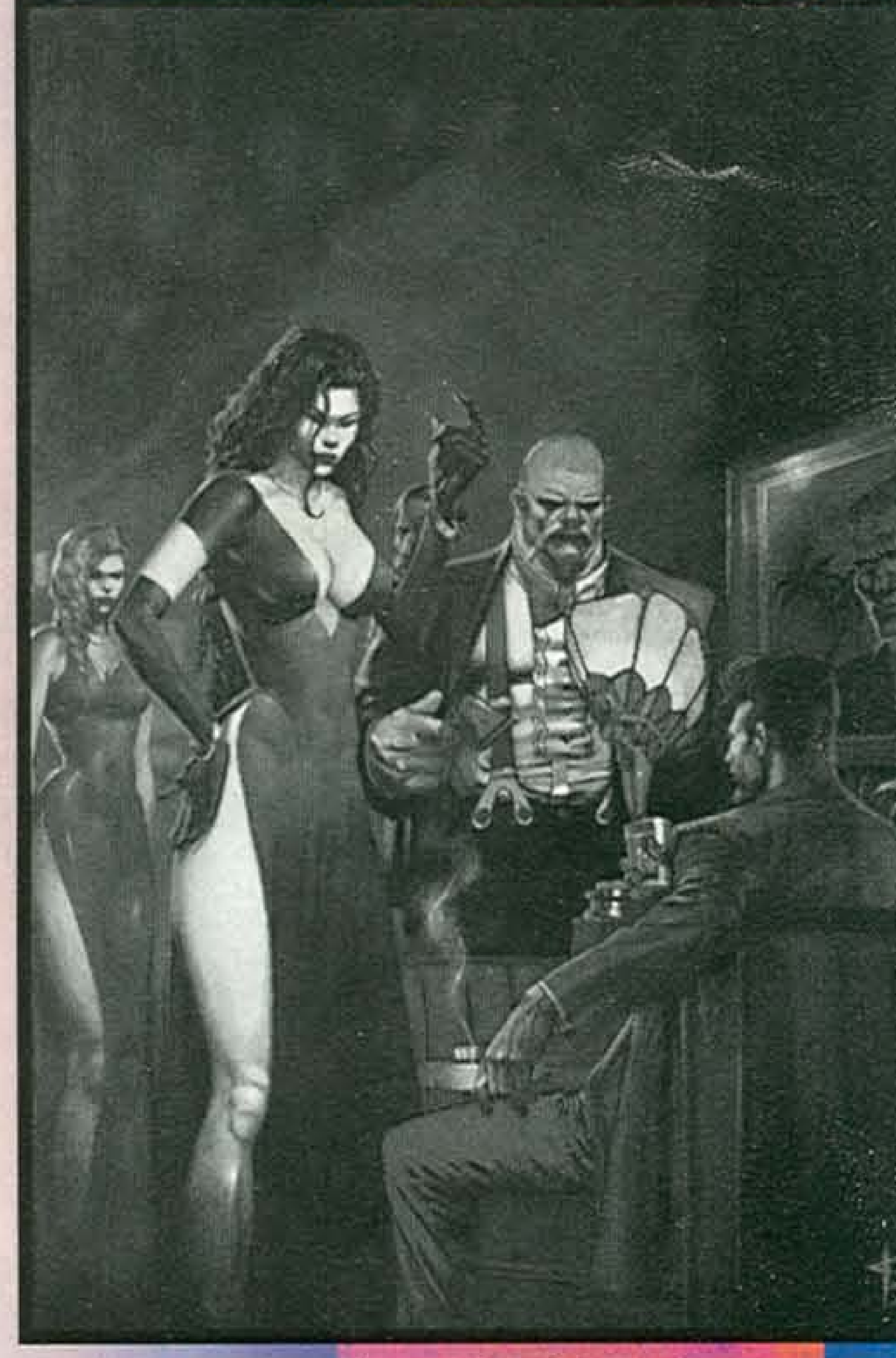
Ça se soigne ?

Pas chez Tipper Gore, en tout cas. La femme du vice-président américain Al Gore (ça ne s'invente pas) écrivait en 87 : « Le satanisme étend peu à peu son emprise, alors que des groupes de heavy metal capitalisent sur une fascination croissante pour l'occulte. *Donjons et Dragons*, qui s'est déjà vendu à huit millions d'exemplaires (…) est basé sur des concepts occultes (…) Les joueurs « deviennent » des personnages lorsqu'ils jouent, et le jeu a déjà été relié à 50 meurtres ou suicides d'adolescents. »
Bien sûr. Et la belote, ça donne le cancer.

Trois questions…

… à **Lisa Manns**, présidente d'Archon Gamin Inc (éditeur de *Noir*)

CB : Avez-vous fait *Noir* par passion pour le polar ou parce que ce thème, justement, n'a presque jamais été développé dans le cadre d'un jeu de rôle ?
LM : Eh bien… Nous sommes des malades de jeux, je crois que c'est la condition *sine qua non* pour se faire une place dans le milieu. Nous avons fait pas mal de GN ensemble et ça nous a épuisés. On s'est assis et on s'est dit qu'on était aussi capables que les autres de faire un jeu, peut-être même plus que certains autres. On était tous des fans des vieux films de Bogart et des bouquins de Chandler, sans compter qu'on avait tous au moins un album de Sinatra et/ou de Tom Waits chez nous. De plus, le thème était pratiquement vierge, ça nous a donc paru l'idéal pour faire un jeu. Oh : et nous savions que ça allait être marrant !


Image récupérée via Internet.

CB : Quelles ont été vos principales influences ? Franck Miller ? Tom Waits ? Chandler ? Marylin Monroe ?
LM : Un peu de tout ça, en fait. Bogart, Bacall, Mickey Spillane, sans oublier des films comme *Blade Runner*, *Pulp Fiction* et *le Faucon maltais*. Pour aider les joueurs, nous avons placé une liste de musiques, de films et de bouquins au dos du jeu. Ça devrait les aider à se faire une idée de l'atmosphère…

CB : Pourquoi *Noir* doit-il marcher, selon vous ?
LM : Tout simplement parce que les gens vont enfin s'apercevoir que c'est cool de jouer un humain. On porte des gros flingues, on boit du whisky, on fume des cigares énormes. Homme ou femme, on peut vraiment jouer ce qu'on veut et y mettre la classe – tout en essayant de survivre. Il s'agit de sortir ses tripes.

Un scoop ?

En voici un 100 % officiel : parallèlement au projet Imago, l'équipe de MultiSim travaille actuellement sur un jeu de rôle post-apocalyptique de première ampleur. Sa sortie, prévue pour le Salon du jeu (en avril), s'accompagnera de celle d'un jeu vidéo de toute beauté, concocté par une équipe française bien connue des amateurs du genre. C'est ce qui s'appelle passer à la vitesse supérieure.

Dans Casus Belli n°103

parution le 5 mars 1997

Vraies nouveautés ou relookage ?

- Le retour de l'ancêtre Chivalry & Sorcery était-il nécessaire ?
- La quatrième édition d'Ars Magica apporte-t-elle du neuf ?
- Imago est-il plus qu'un Mage version allégé ?
- L'unirêve est-il vraiment le Quatrième Âge de Rêve de Dragon ?

Et si la presse ne disait pas que des bêtises sur le jeu de rôle !

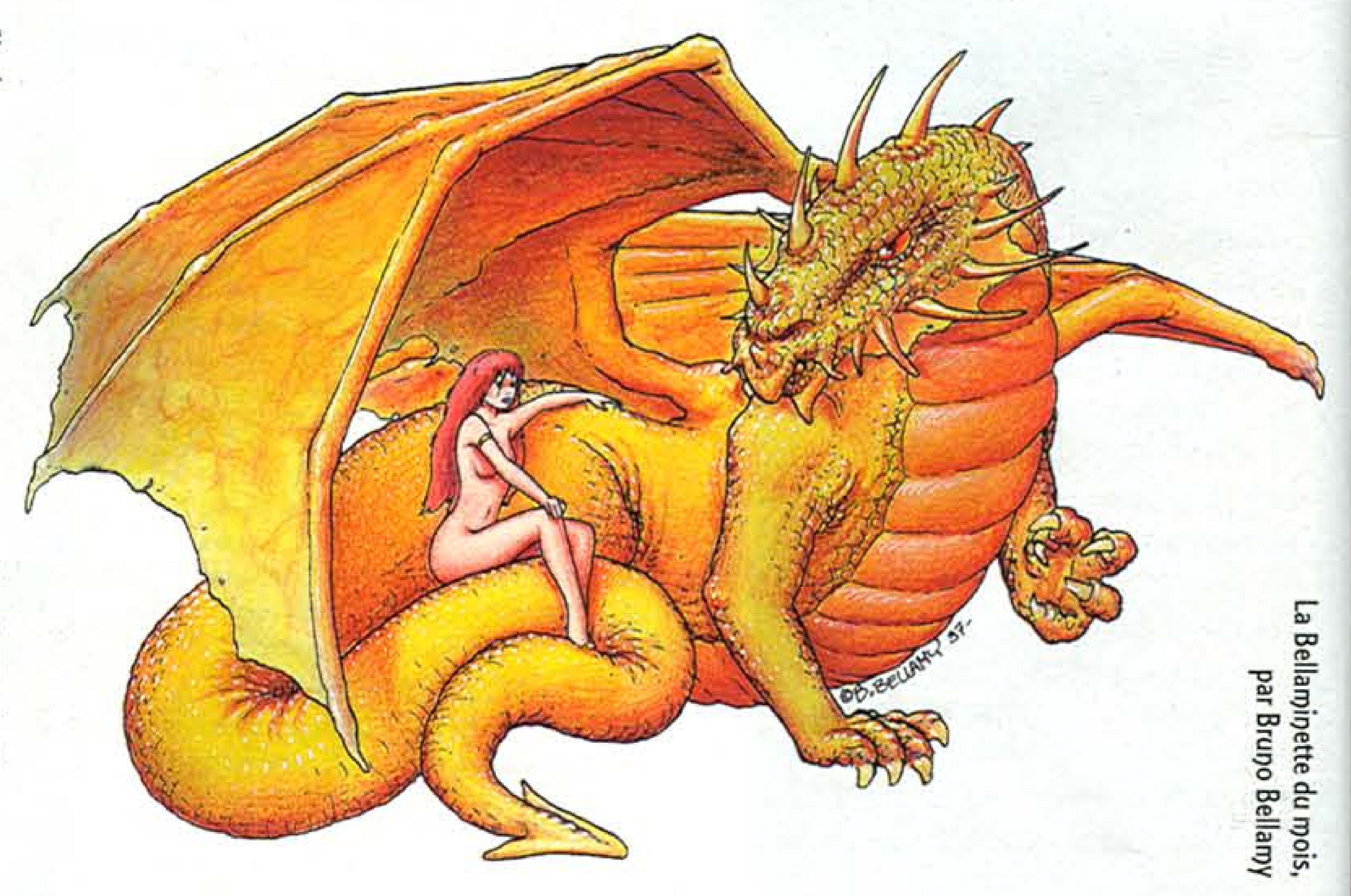
Dossier et extraits pour convaincre (enfin ?) votre entourage.

La gamme de « Warhammer – Le jeu des batailles fantastiques » est décortiquée par notre spécialiste Croc !

Et si les ruines de l'antique cité des magiciens du plateau Cendré abritaient un

DRAGON

du nom de Cuil Crueach ? Après les pirates de Sergalane, voici un nouveau mini univers à découvrir. Background et scénario dans le même numéro !



La Bellampjette du mois, par Bruno Bellamy

Et puis : des scénarios pour Conspirations, JRTM, Polaris, AD&D. Et un Grand Écran Star Wars, pour fêter la ressortie en version intégrale de la trilogie de « La guerre des Étoiles ».

Le dicton du mois prochain :
Tant va le perso
à la salle-monstre-trésor
qu'à la fin il se lasse !

Qu'est-ce que je dois faire ? Pourquoi que j'dois le faire ?

Étudions ensemble les motivations diverses des personnages à *L'appel de Cthulhu*, voulez-vous ?

CASUS BELLI n°102 février 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 1er trimestre 1997. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination wargame : Frank Stora. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Sadoun. Illustrateurs : Philippe Balmisse, Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Fred Blanchard, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Christopher Longé, Florence Magnin, Eric Puech, Nicolas Ryser. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : 01 46 48 48 26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, Kult est édité en français sous licence Métropolis par Ludis International, Elric est édité en français sous licence Chaosium par Oriflam, Cyberpunk 2020 est édité en français sous licence R. Talsorian Games par Oriflam, Magna Veritas est édité par Siroz Productions. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01.40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : 01 30 50 40 90 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.



Batteries never included*.

La *5ème Edition* de **Magic: L'Assemblée®** va redonner de l'énergie à vos decks. Cette remise à jour du jeu perpétue la tradition de qualité de Magic. Issue du plébiscite de joueurs afin de répondre à vos exigences, **Magic: L'Assemblée®** - *5ème Edition*, c'est 467 cartes sélectionnées parmi les extensions antérieures, notamment Arabian Nights, Legends et The Dark, dont plus de 200 cartes offrent un nouveau design.

Magic: L'Assemblée® - *5ème Edition* permet de mieux équilibrer les decks en paquet scellé.

Fin mars, avec **Magic: L'Assemblée®** - *5ème Edition*, vous allez recharger vos accus !



Wizards of the Coast, France
BP 103 94222 Charenton Cedex
Service Consommateurs : 01.43.96.35.65 - 3615 Wizards (1.29 F la minute)



CINQUIÈME EDITION

*Piles toujours non fournies.